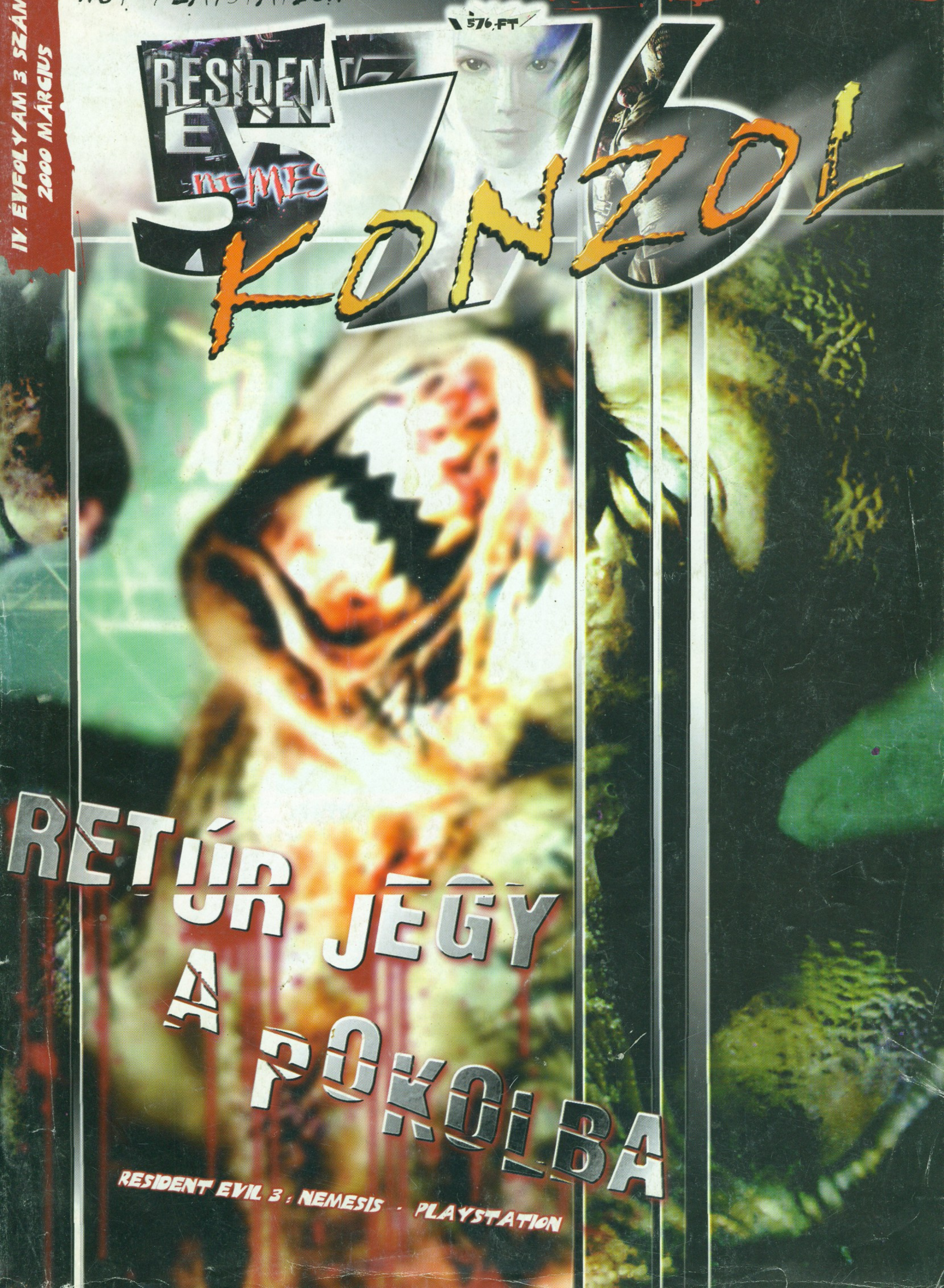
N64 PLAYSTATION

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

IV. ÉVFOLYAM 3 SZÁM
2000 MÁRCIUS

576,-FT

576 KONZOL



RETÚR JEGY A POKOLBA

RESIDENT EVIL 3 : NEMESIS - PLAYSTATION

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132 TEL: 359-0576

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!



~~36999,-~~ HELYETT AKCIÓS ÁR **34999,-**

PLAYSTATION



NINTENDO 64

NINTENDO 64 (6 SZÍNBEN) +1 CONTROL PAD +MARIO 64 KAZETTA **32999,-**

NINTENDO 64 +1 CONTROL PAD +STAR WARS POD RACER +MARIO 64 KAZETTA **49999,-**

40 WINKS	13990.-
A BUG'S LIFE ACTIVITY CENTER	7990.-
ACE COMBAT 3	13990.-
ACTUA POOL	13990.-
ADIDAS POWER SOCCER 2	14990.-
AGENT ARMSTRONG	11990.-
AIR COMBAT /PLATINUM	7990.-
AIRONAUTS	HIVJ
ALIEN TRILOGY /PLATINUM	7990.-
ALL STAR TENNIS 99	13990.-
ALLIED GENERAL	13990.-
ALUNDRA	13990.-
ANNA KOURNIKOVA TENNIS	12990.-
APE ESCAPE	12990.-
APOCALYPSE	13990.-
ARMORED CORE	12990.-
ARMY MEN 3D	HIVJ
ARMY MEN AIR ATTACK	HIVJ
ASSAULT	13990.-
ASTERIX	13990.-
ASTERIX & OBELIX	HIVJ
ATTACK OF THE SAUCERMAN	12990.-





AUTO DESTRUCT	11990.-
AYRTON SENNA KART DUEL	13990.-
AZURE DREAMS	13990.-
BALL BLAZER CHAMPIONS	12990.-
BARBIE RACE & RIDE	7990.-
BASEBALL 2000	HIVJ
BATMAN & ROBIN	13990.-
BATTLE ARENA TOSHINDEN 3	11990.-
BIG AIR	13990.-
BIOFREAKS	13990.-
BLAZE & BLADE	13990.-
BLAZING DRAGONS	13990.-
BLOOD LINES	13990.-
BLOODY ROAR	13990.-
BLOODY ROAR 2	13990.-
BOMBERMAN	13990.-
BOMBERMAN QUEST	HIVJ
BOMBERMAN WORLD	13990.-
BRAHMA FORCE	13990.-
BREATH OF FIRE 3	13990.-
BROKEN SWORD II	11990.-
BUBBLE BOBLE /PLATINUM	7990.-
BUGS BUNNY LOST IN TIME	13990.-
BUST A GROOVE	13990.-
BUST A MOVE /PLATINUM	7990.-
BUST A MOVE 2 /PLATINUM	7990.-
BUST A MOVE 3DX	13990.-
BUSTER & BEANSTALK	12990.-
C&C RED ALERT /PLATINUM	7990.-
C3 RACING	13990.-
CARMAGEDDON	13990.-
CASTLEVANIA	11990.-
CASTROL HONDA SUPERBIKE	13990.-
CBZ	13990.-
CENTIPEDE	7990.-
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS	13990.-
CHOCOBO RACING	12990.-
CIRCUIT BREAKERS	13990.-
CIVILIZATION II	13990.-
COLONY WARS RED SUN	7990.-
COMMAND&CONQUER /PLATINUM	7990.-
CONSTRUCTOR	11990.-
COOL BOARDERS 2 /PLATINUM	7990.-
COOL BOARDERS 4	12990.-
CRASH BANDICOOT /PLATINUM	7990.-
CRASH BANDICOOT 2 /PLATINUM	7990.-
CRASH TEAM RACING	13990.-
CROC /PLATINUM	7990.-
CRUSADER NO REMORSE	13990.-
CYBER TIGER	13990.-
CYBERIA	7990.-
DEAD OR ALIVE	13990.-
DEATHTRAP DUNGEON	13990.-
DEMOLITION RACER	13990.-
DESTREGA	12990.-
DEVIL DICE	13990.-
DEVIL S DECEPTION	12990.-
DIABLO	13990.-
DIE HARD TRILOGY /PLATINUM	7990.-
DINO CRISIS	13990.-
DISCWORLD 2	13990.-
DOOM /PLATINUM	7990.-
DREAMS	13990.-
DRIVER	14990.-
DUKE NUKEM TIME TO KILL	13990.-
DUNE 2000	HIVJ
DYNASTY WARRIORS	12990.-
EAGLE ONE HARRIER ATTACK	13990.-
EHRGEIZ	13990.-
EVIL ZONE	13990.-
EXPLOSIVE RACING	7990.-
EXTREME 500	13990.-
F1 WORLD GP	13990.-
FA PREMIER LEAGUE MANAGER	13990.-
FA PREMIER LEAGUE STARS	13990.-
FADE TO BLACK /PLATINUM	7990.-
FANTASTIC FOUR	9990.-
FEAR EFFECT	HIVJ
FIFA 2000	13990.-
FIFA 98 /PLATINUM	7990.-
FIFA 99	13990.-
FIFTH ELEMENT	13990.-
FIGHTING FORCE 2	13990.-
FINAL FANTASY VII /PLATINUM	7990.-
FORMULA ONE 97 /PLATINUM	7990.-
FORMULA ONE 99	13990.-
FRENZY	13990.-
FROGGER	11990.-
FUTURE COP L.A.P.D. 2100 AD	13990.-
G POLICE WEAPONS OF JUSTICE	12990.-
GHOST IN THE SHELL	12990.-
GRAN TURISMO /PLATINUM	7990.-
GRAN TURISMO 2	13990.-
GRANSTREAM SAGA	13990.-
GRUDGE WARRIORS	HIVJ
GUARDIAN CRUSADE	13990.-
GUARDIAN OF DARKNESS	HIVJ
GUNGAGE 3D	13990.-
HARD EDGE	13990.-
HEART OF DARKNESS	13990.-
HERCULES /PLATINUM	7990.-
HOT WHEELS	13990.-
INDY 500	12990.-
INT. TRACK & FIELD /PLATINUM	7990.-
ISS SOCCER /PLATINUM	7990.-
ISS SOCCER DELUXE	7990.-
ISS SOCCER PRO REVOLUTION	HIVJ
IZNOGOOD	9990.-
JEREMY MCGARTH SUPERCROSS 98	12990.-
JERSEY DEVIL	13990.-
JET RIDER 2	12990.-
JOJO S BIZARRE ADVENTURE	HIVJ
JUDGE DREDD	11990.-
KENSEI	13990.-
KINGSLEY'S ADVENTURE	12990.-
KKND KROSSFIRE	13990.-
KNOCK OUT KINGS 2000	HIVJ
KNOCK OUT KINGS 99	13990.-
KURUSHI FINAL	13990.-
LE MANS 24 HOUR	13990.-
LEGEND	13990.-
LEGEND OF KARTIA	13990.-
LEGO RACERS	12990.-
LEGO ROCK RAIDERS	HIVJ
LEMMINGS	9990.-
LOST WORLD /PLATINUM	7990.-
MADDEN NFL 2000	13990.-
MADDEN NFL 99	13990.-
MAGIC THE GATHERING	9990.-
MARVEL VS CAPCOM	HIVJ
MASS DESTRUCTION	9990.-
MAXIMUM FORCE	11990.-
MDK	12990.-
MECHWARRIOR 2	13990.-
MEDAL OF HONOR	13990.-
MEDIEVIL /PLATINUM	7990.-
MEGA MAN 8	13990.-
MEGA MAN BATTLE & CHASE	13990.-
MEN IN BLACK	13990.-
MESSIAH	HIVJ
METAL GEAR SOLID	14990.-
METAL GEAR SOLID VR MISSIONS	7990.-
MILENIUM SOLDIER EXPENDABLE	13990.-
MISSION IMPOSSIBLE	13990.-
MONACO GP2	13990.-
MONKEY HERO	13990.-
MONSTER SEED	13990.-

MORTAL KOMBAT TRILOGY /PLATINUM	7990.-
MOTO RACER /PLATINUM	7990.-
MOTOR MASH	12990.-
MOTOR TOON GP 2	13990.-
MOTORHEAD	12990.-
MULAN	12990.-
MUSIC	9990.-
NANOTEK WARRIOR	13990.-
NASCAR 2000	13990.-
NASCAR 99	13990.-
NBA LIVE 2000	HIVJ
NBA LIVE 99	13990.-
NHL 2000	13990.-
NHL 98	11990.-
NHL 99	13990.-
NHL FACE OFF 98	12990.-
NIGHTMARE CREATURES	11990.-
NINJA	13990.-
NO FEAR DOWNHILL MOUNTAINBIKE	HIVJ
NO ONE CAN STOP MR DOMINO	9990.-
ODDWORLD: ABE'S EXODUS	13990.-
ODDWORLD: ABE'S ODDYSEY	7990.-
OMEGA BOOST	12990.-
ONE	13990.-
OVERBLOOD	13990.-
OVERBOARDD	13990.-
PACMAN WORLD	9990.-
PANDEMONIUM 2	13990.-
PARAPPA THE RAPPER	7990.-
PERFECT WEAPON	13990.-
PITFALL 3D	13990.-
POCKET FIGHTER	13990.-
POINT BLANK	13990.-
POINT BLANK 2	12990.-
POOL HUSTLER	13990.-
POP N POP	HIVJ
POPULOUS THE BEGINNING	13990.-
POY POY 2	13990.-
PREMIER MANAGER 98	13990.-
PRO PINBALL : BIG RACE USA	13990.-
PRO PINBALL FANTASTIC JOURNEY	HIVJ
PRO PINBALL TIME SHOCK	7990.-
PUMA STREET SOCCER	13990.-
QUAKE II	13990.-
R TYPE DELTA	13990.-
R TYPES	13990.-
RAGE RACER	9990.-
RAILROAD TYCOON 2	HIVJ
RAINBOW SIX	13990.-
RALLY CHAMPIONSHIP	13990.-
RAMPGAE WORLD TOUR 2	13990.-
RASCAL	14990.-
RAT ATTACK	HIVJ
RAY STORM	11990.-
RC STUNTCOPTER	13990.-
RE VOLT	13990.-
READY TO RUMBLE BOXING	HIVJ
REBEL ASSAULT 2	13990.-
REBOOT	13990.-
RESIDENT EVIL 3	HIVJ
RIDGE RACER REVOLUTION /PLATINUM	7990.-
RIDGE RACER TYPE 4	13990.-
RIVAL SCHOOLS	13990.-
ROAD RASH 3D	13990.-
ROCK & ROLL RACING 2	13990.-
ROGUE TRIP	13990.-
ROLLCAGE STAGE 2	7990.-
RONIN BLADE	HIVJ
RUGRATS SEARCH FOR THE REPTAR	13990.-
RUNNING WILD	13990.-
S.C.A.R.S.	13990.-
SAGA FRONTIER 2	13990.-
SHADOW GUNNER	13990.-
SHADOW MAN	13990.-
SHADOW MASTER	13990.-
SHANGHAI TRUE VALOR	13990.-
SHAOLIN	13990.-
SILENT HILL	13990.-
SKULLMONKEYS	13990.-
SLED STORM	13990.-
SMALL SOLDIERS	13990.-
SMURFS	13990.-
SOUTH PARK	13990.-
SOUTH PARK RALLY	HIVJ
SOVIET STRIKE /PLATINUM	7990.-
SPACE DEBRIS	13990.-
SPEC OPS	13990.-
SPORT CAR GT	13990.-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	9990.-
STAR GLADIATORS	9990.-
STEEL REIGN	13990.-
STREET FIGHTER ALPHA	13990.-
STREET SKATER	13990.-
SUPER PANG COLLECTION	12990.-
SUPERBIKE 2000	HIVJ



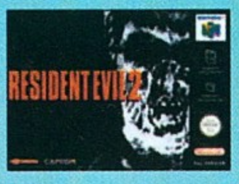


SUPERCROSS	HIVJ
SYPHON FILTER	12990.-
TAI FU: WRATH OF TIGER	13990.-
TARZAN	12990.-
TEKKEN 2 /PLATINUM	7990.-
TEKKEN 3 /PLATINUM	7990.-
TENNIS ARENA	7990.-
TEST DRIVE 4	13990.-
TEST DRIVE 4X4	13990.-
TEST DRIVE 5	13990.-
THE NOTE	12990.-
THEME HOSPITAL	13990.-
THIS IS FOOTBALL	13990.-
THRASER	12990.-
TIGER WOODS 99	13990.-
TILT PINBALL	7990.-
TIME CRISIS /PLATINUM	7990.-
TINY TANK	12990.-
TOCA TOURING CAR 2	13990.-
TOMB RAIDER III	14990.-
TOMB RAIDER IV	13990.-
TONY HAWK SKATEBOARDING	13990.-
TOTAL DRIVIN	12990.-
TOY STORY 2	HIVJ
TRAP RUNNER	13990.-
TRIPLE PLAY BASEBALL 2000	13990.-
TRUE PINBALL /PLATINUM	7990.-
UBIK	HIVJ
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 99/2000	HIVJ
UM JAMMER LAMMY	13990.-
UNHOLY WARS	13990.-
URBAN CHAOS	HIVJ
V BALL	11990.-
V-RALLY 2	13990.-
VAMPIRE HUNTER D	HIVJ
VICTORY BOXING 2	13990.-
VICTORY BOXING 3	HIVJ
VIPER	9990.-
VIRTUAL POOL	13990.-
VIRUS	13990.-
WAR OF THE WORLDS	13990.-
WARGAMES	13990.-
WARHAMMER DARK OMEN	13990.-
WARHAWK	7990.-
WARPATH JURASSIC PARK	13990.-
WARZONE	12990.-
WCW MAYHEM	HIVJ
WCW NITRO	13990.-
WCW NVO THUNDER	13990.-
WILD 9	13990.-
WILD ARMS	13990.-
WING COMMANDER IV	9990.-
WIPEOUT /PLATINUM	7990.-
WIPEOUT 3	13990.-
WORMS ARMAGEDDON	13990.-
WORMS PINBALL	13990.-
WRECKIN CREW	13990.-
WU TANG	13990.-
X FILES	12990.-
X MEN VS STREET FIGHTER	13990.-
XENA WARRIOR PRINCESS	12990.-
XENOCRACY	13990.-
Z	9990.-
ZERO DIVIDE 2	13990.-

AERO GAUGE	16990.-
ARMOURINES	17990.-
BEETLE ADVENTURE RACING	17990.-
BIFREAKS	16990.-
BODY HARVEST	16990.-
BOMBERMAN HERO	16990.-
BUCK BUMBLE	9990.-
CARMAGEDDON	16990.-
CASTLEVANIA: LEGACY	HIVJ
CHAMELEON TWIST	15990.-
CHARLIE BLAST TERRITORY	16990.-
CHOPPER ATTACK	16990.-
CRUISIN USA	9990.-



CRUISIN WORLD	16990.-
DARK RIFT	14990.-
DISNEY MAGICAL TETRIS	HIVJ
DONKEY KONG 64	17990.-
DOOM 64	16990.-
DUKE NUKEM 64	16990.-
EARTHWORM JIM 3D	17990.-
F ZERO X	16990.-
F1 WORLD GRAND PRIX	16990.-
F1 WORLD GRAND PRIX II	17990.-
FIGHTERS DESTINY	9990.-
FIGHTING FORCE	HIVJ
GEX 64 ENTER THE GECKO	9990.-
GT 64	9990.-
HOLLY MAGIC CENTURY	17990.-
HOT WHEELS	HIVJ
HYBRID HEAVEN	HIVJ
IGGYS RECKIN BALLS	9990.-
JET FORCE GEMINI	16990.-
KNIFE EDGE	16990.-
KNOCKOUT KINGS 2000	HIVJ
LAMBORGHINI	16990.-



LEGO RACERS	12990.-
LODE RUNNER 3D	16990.-
MADDEN 64	16990.-
MADDEN NFL 99	9990.-
MARIO KART	11990.-
MARIO PARTY	16990.-
MICHAEL OWENS WLS 2000	16990.-
MICRO MACHINES	17990.-
MISSION IMPOSSIBLE	9990.-
MK MYTHOLOGIES : SUB ZERO	16990.-

MONSTER TRUCK MADNESS	16990.-
NASCAR 99	16990.-
NBA JAM 2000	HIVJ
NBA JAM 99	17990.-



NBA LIVE 99	16990.-
NHL 99	16990.-
NUCLEAR STRIKE	HIVJ
OLYMPIC HOCKEY	9990.-
PAPERBOY 3D	HIVJ
PENNY RACERS	17990.-
QUAKE	9990.-
QUAKE II	17990.-
RACING SIM MONACO GP	17990.-
RAINBOW SIX	HIVJ
RAKUGA KIDS	17990.-
RAYMAN 2	16990.-
RESIDENT EVIL 2	16990.-
RUGRATS TREASURE HUNT	16990.-
SAN FRANCISCO RUSH	9990.-
SCARS	16990.-
SILICON VALLEY	16990.-
SOUTH PARK	17990.-
STAR WARS ROGUE SQUADRON	17990.-
STARSHOT SPACE CIRCUS FEVER	9990.-
SUPERCROSS 2000	HIVJ



THE NEW TETRIS	17990.-
TONIC TROUBLE	HIVJ
TOP GEAR HYPERBIKE	HIVJ
TOP GEAR OVERDRIVE	17990.-
TOP GEAR RALLY	16990.-
TOP GEAR RALLY 2	HIVJ
TOY STORY 2	17990.-
TUROK 2	17990.-
TUROK RAGE WARS	17990.-
V RALLY 99	16990.-
VIGILANTE 8: 2ND OFFENCE	HIVJ
VIRTUAL POOL 64	17990.-
WETRIX	9990.-
WIPEOUT 64	9990.-
WORLD CUP	9990.-
WORMS ARMAGEDDON	17990.-
WWF WARZONE	9990.-
XENA WARRIOR PRINCESS	16990.-
XG2	16990.-
YOSHI S STORY	16990.-
ZELDA	17990.-

COLOR GAME BOY

10 PIN BOWLING	9990.-
720	9990.-
ANTZ	9990.-
ARCADE HITS	9990.-
ARMOURINES	9990.-
ARMY MEN	HIVJ
BATTLESHIP	9990.-
BEAUTY & THE BEAST	9990.-
BLACK BASS FISHING	9990.-
BOMBERMAN QUEST	9990.-
BUBBLE BOBBLE	9990.-
CAESARS PALACE 2	HIVJ
CARMAGEDDON	9990.-
CATWOMAN	9990.-
CENTIPEDE	9990.-
CHASE HQ	9990.-
CHESSMASTER	9990.-
CONKER POCKET TALES	9990.-
CRAZY BIKERS	9990.-
CRAZY CASTLE 3	9990.-
DAFFY DUCK FOWL PLAY	HIVJ
DEJA VU 1&2	9990.-
DROP ZONE	9990.-
DUKE NUKEM	9990.-
EVEL KNIEVEL	9990.-
F1 WORLD GP	9990.-
FIFA 2000	9990.-
FROGGER	9990.-
GAME AND MATCH GALERY 2	7990.-
GEX	9990.-
GTA	9990.-
HARVEST MOON	7990.-
HEXCITE	9990.-
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	HIVJ
ISS SOCCER 99	9990.-
JANOSH	HIVJ
KLAX	9990.-
KONAMI GB COLLECTION	9990.-
LAS VEGAS	9990.-
LEGEND OF RIVER KING	9990.-
LOGICAL	9990.-
LOONEY TUNES	9990.-
LUCKY LUKE	9990.-
MARIO GOLF	9990.-
MAYA BEE	9990.-
MICKEYS RACING	9990.-
MICRO MACHINES 1-2	9990.-
MISSILE COMMAND	9990.-
MISSION IMPOSSIBLE	9990.-
MR NUTZ	9990.-
MS PACMAN	9990.-
MUNCHING MADNESS	9990.-
NBA PRO 99	9990.-
NHL 2000	9990.-
PAC MAN	9990.-
PAPERBOY	9990.-
PITFALL	9990.-
POCKET BOMBERMAN	9990.-
POWER QUEST	9990.-
QUEST FOR CHAMELOT	9990.-
R TYPE DX	9990.-
RAMPAGE	9990.-
RATS	9990.-
ROADSTER	9990.-
RONALDO FOOTBALL	9990.-
SHADOW GATE	9990.-
SHANGHAI POCKET	9990.-
SILICON VALLEY	9990.-
SPEEDY GONZALES	HIVJ
SPY VS SPY	9990.-
STAR WARS RACER	9990.-
STRANDED KIDS	9990.-
SUPER BREAKOUT	9990.-
SUPER MARIO DELUXE	9990.-
SUPREME SNOWBOARDING	9990.-
TAZ MUNCHING MADNESS	9990.-
THREE LIONS	9990.-
TOM & JERRY	9990.-
TONIC TROUBLE	HIVJ
TOTAL SOCCER	HIVJ
TOY STORY 2	HIVJ
TUROK 2	9990.-
TUROK RAGE WARS	9990.-
WARIOLAND 2	9990.-
WICKED SURFING	HIVJ
WWF ATTITUDE	9990.-
YODA STORIES	9990.-
ZELDA	9990.-

GAME BOY

ADVENTURE ISLAND	6990.-
ALADDIN	7990.-
ANIMANIACS	7990.-
ASTERIX	6990.-
ASTERIX & OBELIX	7990.-
BATMAN FOREVER	6990.-
BATMAN RETURN OF JOKER	6990.-
BIONIC COMMANDO	7990.-
BOXING	7990.-
BUGS BUNNY 2	6990.-
BUST A MOVE 2	6990.-
COLD SHADOW	7990.-
CONTRA ALIEN WARS	6990.-
DAFFY DUCK	6990.-
DARKWING DUCK	7990.-
DENNIS THE MENACE	6990.-
DONKEY KONG	6990.-
DONKEY KONG LAND 2	7990.-
DONKEY KONG LAND 3	7990.-
DOUBLE DRAGON II	6990.-
DRAGONS LAIR	7990.-
DUCK TALES	6990.-
FINAL FANTASY ADVENTURE	9990.-
FINAL FANTASY LEGEND	9990.-
FINAL FANTASY LEGEND 2	9990.-
FINAL FANTASY LEGEND 3	9990.-
GHOST BUSTERS 2	7990.-
GODZILLA	7990.-
GREMLINS 2	6990.-
INDIANA JONES	7990.-
JACK NICKLAUS GOLF	7990.-
JELLY BOY	6990.-
JIMMY CONNOR TENNIS	7990.-
JUNGLE STRIKE	7990.-
LION KING	7990.-
LITTLE MERMAID	7990.-
MEGAMAN	7990.-
MICRO MACHINES	6990.-
MOTOCROSS MANIACS	7990.-
MR NUTZ	7990.-
NIGEL MANSEL	7990.-
NIGEL MANSELL	7990.-
ODDWORLD ADVENTURES	7990.-
PAPERBOY	7990.-
PINBALL DELUXE	6990.-
PINOCCHIO	7990.-
POCAHONTAS	7990.-
POOL	7990.-
POPEYE 2	7990.-
ROBOCOP VS TERMINATOR	6990.-
SMALL SOLDIERS	9990.-
SMURFS NIGHTMARE	7990.-
SMURFS TRAVEL THE WORLD	7990.-
SPIROU	7990.-
SPY VS SPY	6990.-
STREET RACER	6990.-
SUPER BATTLE TANK	6990.-
SUPER HUNCHBACK	6990.-
SUPERMAN	7990.-
SUPERSTAR SOCCER	7990.-
TALESPIN	7990.-
TAMAGOTCHI	7990.-
TARZAN	6990.-
TAZ MANIA	6990.-
THE REAL GHOSTBUSTERS	7990.-
TINY TOONS - WACKY SPORTS	7990.-
TOP GUN	7990.-
TRACK & FIELD	7990.-
TRUE LIES	6990.-
TUROK	9990.-
WATER WORLD	6990.-
WAVE RACE	7990.-
WHO FRAMED ROGER RABBIT	7990.-
WWF RAW	5990.-
YOGI BEAR GOLD RUSH	6990.-
YOSHIE'S COOKIE	5990.-

SEGA DREAMCAST CD-k

AEROWINGS	16990.-
BLUE STINGER	16990.-
BUGGY HEAT	16990.-
CRAZY TAXI	HIVJ
DEADLY SKIES	HIVJ
EVOLUTION	HIVJ
F1 WORLD GP	16990.-
FIGHTING FORCE 2	16990.-
HYDRO THUNDER	16990.-
INCOMING	16990.-
JIMMY WHITE SNOOKER	16990.-
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	HIVJ
MILLENIUM SOLDIER :XPENDABLE	16990.-
MONACO GP	16990.-
NBA 2000	HIVJ
NBA SHOWTIME	16990.-
POWER STONE	16990.-
RAYMAN 2	HIVJ
RED DOG	HIVJ
REVOLT	HIVJ
SEGA WORLD WIDE SOCCER	16990.-
SPEED DEVILS	16990.-
SUZUKI ALLSTAR	16990.-
TEE OFF	HIVJ
TOKYO HIGHWAY CHALLENGE	16990.-
TOMB RAIDER THE LAST REVELATION	HIVJ
TOY STORY 2	HIVJ
TRICKSTYLE	16990.-
UEFA STRIKER	16990.-
VIGILANTE 8 2ND OFFENSE	HIVJ
VIRTUA STRIKER	17990.-
WORMS ARMAGEDDON	16990.-
WWF ATTITUDE	16990.-

KIEGÉSZÍTŐK

PLAYSTATION

Memory Card 1MB	2999,-
Memory Card 2MB	HÍVJ!
Memory Card 4MB	HÍVJ!
RFU Adapter	3999,-
Sony Memory Card 1MB	4999,-
Hyper Mouse + Mouse Pad	4999,-
Pro Pilot Dual Shock Joystick	9999,-
Scorpion Gun G-Con Komp.	6999,-
X-Plorer FX V3.0	11999,-
Avenger Gun + pedál	11999,-
Cyber (Dual) Shock Controller	5999,-
Sony Dual Shock Controller	9999,-
Viper Dual Shock Controller	6999,-
Primal Pad - Dual Shock	9999,-
Falcon Gun (lézer irányfénnyel)	HÍVJ!
Real Arcade Gun	14999,-
Pro Shock Arcade Dual Shock	9999,-
Pro Carry Case (táska)	HÍVJ!
Kábelek:	
-Joy Hosszabító	2999,-
-Link	2999,-
-Scart + G-Con	2999,-

NINTENDO 64

Memory Card - 256K	2999,-
Rumble Pack Plus - 256K memory	4999,-
Memory Extension Pack - 4MB	6999,-
RFU Adapter	7999,-

GAMEBOY

Multi Boy	
(Lámpa - Nagyító - Joy - Hangszoró)	7999,-
GB Color link kábel	HÍVJ!
GB Color hálózati adapter + akku	HÍVJ!



McLaren Wheel - Dual Shock
Kormány + Sebváltó + Pedál + Kézifék
24999,-

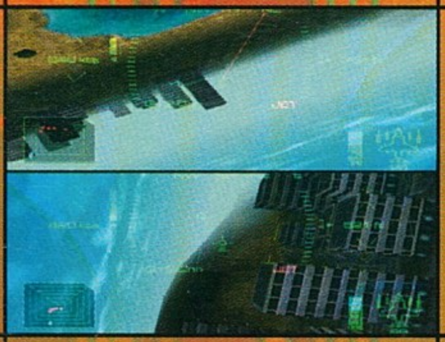
MÁR KAPHATÓ! SEGA DREAMCAST

79999,-



DREAMCAST + JOY + DEMO CD

TARTALOM



Eagle One



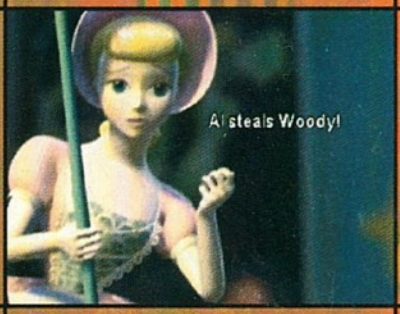
No Fear Downhill Racing



Rally Championship



Star Ocean : Second Story



Toy Story 2



Resident Evil 3



Shadow Madness

576 Konzol A megszállott játékosok magazinja.
Az eddig megjelent számokat még nem késő megrendelni!
Comgame "576" Kft
1389 Budapest, Pf: 132.
Ha megrendeled az 576 Konzol valamelyik korábbi számát, akkor a postaköltséget mi fizetjük!
Na ez így már elég kedvező, nem?

...iadványban megjelent szöveges és ...sztrációs anyagok ...milyen módon való újra felhasználá... csak a kiadó engedélyével ...etséges. ISSN 1417-9296
...omás: Grafit Pencil Nyomda ...dapest
...tulajdonos: Balogh Zsolt
...szerkesztő: Martin
...terv: Molnár Dénes
... Kovács Ildi
...omdai előkészítés: ...marosi Renáta
...ilágítás: Recent Kft.
...dja a Comgame Kft., ...7 Budapest, ...gely Gy. utca 17.
...élcím: 1389 Budapest, ...: 132.
...jeszti a Hírker Rt, ...Rt és alternatív ...esztők
...fizethető: 576 KByte ...mgame Kft.), ...9 Budapest, ...: 132.
...ail: 576konzol@576.hu
...bsite: www.576.hu
...lap: Resident Evil 3

aktuális 26

Az emberek mindig azt kérdezik tőlem, hogy ismerem-e Tyler Durdent. Néha már én sem vagyok tisztában vele. Egyet tudok csupán: annyi NTSC játék halmozódott már fel az asztalomon, hogy végérvényesen be kellett indítanom egy új rovatot. Ez pedig a "...GYILKOSOK?!". Tudom, tudom, ez némi magyarázatra szorul. Ebben a számban négy olyan japán autóvezetős játékról olvashattok, melyek valószínűleg nem fognak megjelenni európai verzióban. Mivel igen csinoska mindegyik, és hasonlítanak a Gran Turismora, felmerül a kérdés, hogy vajon jobbak-e nála, legyilkolják-e? Megkértem tehát Adamot, hogy tesztelje le őket és mondjon véleményt. Ezentúl minden számban, más-más kategóriában mutatunk majd be "gyilkos" (vagy nem annyira gyilkos) NTSC progikat, hogy jobb rálátásotok legyen a "világpiac" kínálatára. Példának okáért áprilisban Csipi fog négy verekedos stuffot kivesézni. Egyébiránt, áprilisi számunk bivalyerősnek ígérkezik, hiszen többek között a Die Hard Trilogy 2, a Fear Effect, a Tomba 2 és a Crusaders of Might and Magic vív körmérkozést a bennmaradásért PS-re. Ja, N64-re pedig épp lapzártakor jött meg a Vigilante 8 2nd Offense.

TYLER DURDEN
"Harcosok Klubja"



HÍREK

RAYMAN 2 (PLAYSTATION)
Ubi Soft

Végre közzétették a Rayman 2 első PlayStation-ös képeit is. Azt már régóta lehetett tudni, hogy Rayman következő kalandja a létező összes platformra megjelenik majd, de, hogy mikor-melyik, az idáig sűrű homályba burkolózott. A Nintendo 64-es verzió már tavaly óta a piacon van, így nem érthető miért késik a többi konverzió. A PS-ös változat képeit nézegetve feltűnhet, hogy nagyon hasonlít a Nintendo-s grafikájához, ami kifejezetten jót jelent. A rosszat csak az jelenti, hogy az amerikai megjelenést júliusra datálják, nálunk talán szeptemberben jön.





INDY RACING LEAGUE 2000 (NINTENDO 64)
Paradigm/GT Interactive

A kifejezetten sportjátékokra specializálódott Paradigm cég (Pilotwings, Beetle Adventure Racing), újabb gyöngyszemmel próbálja meg elkápráztatni a nagyérdeműt, méghozzá az Indy Racing League 2000 nevű játékukkal. A játék, az Amerikában oly népszerű Indycar sorozaton fog alapulni, teljes élethűséggel, hiszen a készítők kizarándokoltak az összes létező pályára és lemodellezték azt. A grafika pedig nagyon csúcsra lesz járatva, hiszen bevetették a létező összes szépítő effektet, hogy a sok kameraállás és élethű vezetők tökéletesen is játszhatók legyenek.





WALT DISNEY WORLD QUEST: MAGICAL RACING TOUR (PLAYSTATION)
Crystal Dynamics/Eidos

A Sony mostanában nagyon nyomul a gokartos játékok terén – emlékezzünk csak vissza, hogy az utóbbi fél évben 2 játékot is kiadott (Speed Freaks, Crash Team Racing) és már úton van a harmadik (Muppet Race Mania) is. Talán a gokart játékok piacán szerzett hatalmát szeretné rommá dönteni az Eidos, hiszen múltkoriban szerződést kötött a Disney-vel három játék elkészítésére. Ebből rögtön az első a Disney sztárokat felvonultató versenyjáték. Ha ránéztek a képekre, szembe ötölhet, hogy rendkívül harsány színű a grafika, valamint igen sok lesz a terep. A Disney vidámparkokból is ismert terepeken száguldozhatunk (elvarázsolt kastély, kalózhajó, stb). A másik különlegesség a zene lesz. Minden eddig hallott híresebb dallam felcsendül majd a játék során. A megjelenést még nyár előtt szeretnék elintézni, itt Európában.









TONY HAWK'S SKATEBOARDING 2 (PLAYSTATION)
Neversoft/Activision

1999-ben az év legsikeresebb sportjátéka kitűntető címet nyerte el Amerikában a Tony Hawk's Skateboarding. Az azóta szinte minden platformra megjelent játék a legjobb deszkás anyagként vonult be a köztudatba. Most az Activision bejelentette, hogy máris készül a folytatás. Egyelőre nem tudok semmi mást, csak pár képet közölni. Megjelenés nyár végén várható.





THE WORLD IS NOT ENOUGH (PLAYSTATION)
Black Ops/EA

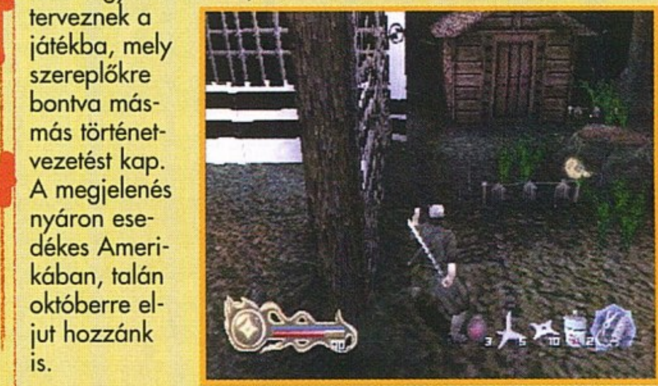
A legutolsó Bond film sem maradhat ki a megjátékosított adaptációk közül – köszönhető ez az Electronic Arts előnyös szerződéskötésének, mely értelmében 4 Bond játék licencét kapta meg. A Világ Nem Elég című játék teljes egészében a Tomorrow Never Dies grafikai motorjára támaszkodik, azzal a különbséggel, hogy a nézetet a külsőről saját szemszögűre cserélték. A történet teljes egészében a filmet követi, így a 10 küldetés alatt feltűnik majd Dr. Karácsony is... 20 vadonat új fegyver vár még a játékosokra, de a játék csak év végén fog megjelenni.





TENCHU 2: BIRTH OF THE ASSASSINS (PLAYSTATION)
Acquire/activision

A címmel ellentétben a Tenchu 2 nem a folytatása lesz az eredeti játéknak, hanem az előzményeket fogja bemutatni. A 3 választható karakter (kettő közülük az eredeti játékból) négy évvel jár a Tenchu előtt. Természetesen, mint az ilyenkor lenni szokott, óriási ígéreteket tesznek a készítők, hogy a készülő programjuk ilyen jó, meg olyan fejlett lesz. Most is mondanak olyasmit, hogy kijavítják a kameramozgatást, javítják az irányítást, fejlesztik a fegyverarzenált, blablabla. Összesen 32 missziót terveznek a játékba, mely szereplőkre bontva másmás történetvezetést kap. A megjelenés nyáron esedékes Amerikában, talán októberre eljut hozzánk is.



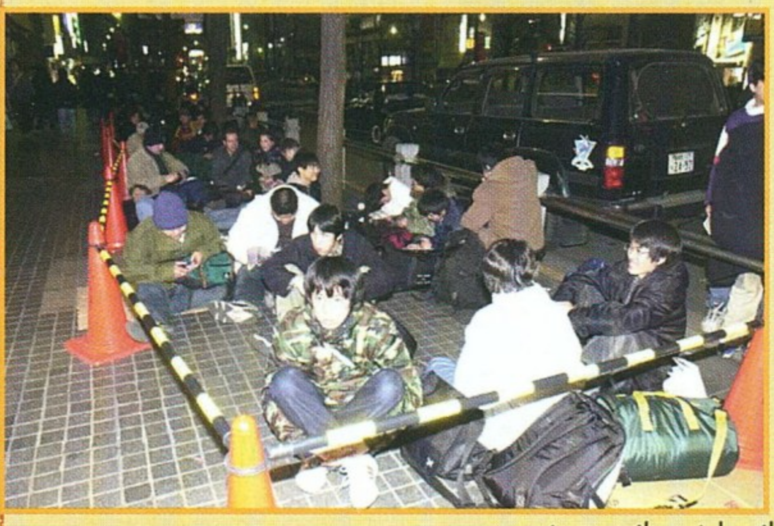


PLAYSTATION 2

Minden előzetes várakozást felülmúlóan sikerült a PlayStation 2 debütálása Japánban. A sajtó már hónapok óta izgalomban várta a masinát, minden egyes nap beszámolva újabb és újabb hírmorzsákról, hogy mit is fog majd tudni a gép. Ahogyan egyre közeledett a bűvös március 4.-e a játékfejlesztők is egyre többet voltak hajlandók elárulni készülő projecteikről, egyre több cég jelezte, hogy érdeklődik a masina iránt. És az őrület elkezdődött! A Sony pár héttel a megjelenés előtt megnyitotta azt az Internetes oldalát, ahol előre lehetett volna megrendelni a gépet, de mivel az első percben több, mint 100 ezren voltak kíváncsiak a site-ra, az nem bírván a rengeteg érdeklődőt összeomlott. Persze ez nem szegte kedvét a vásárlóknak, hiszen Japán elektronikus városnegyedében, az elhíresült Akihabarában már csütörtök délután elkezdtek gyülekezni az igazi rajongók. A boltok kirakatában már kint függtek a vevőcsalogató plakátok, de a csodára még szombat reggelig várni kellett. A vásárlókért folyó harc két nagyobb üzlet között zajlott. A boltok egy átlagos szombati napon 10 órakor nyitnak, azonban március 4.-én ezt néhány bolt előrébb hozta. Az első a Sofmap volt, aki már reggel 7-kor kitárta a kapuit, ezzel bekerülve Japán összes nagyobb TV-jébe, hiszen ide tódultak ők is. Ken Kutaragi, a Sony alelnöke 8 órakor érkezett a városrészbe és elégedetten summázta, hogy 5 évvel ezelőtt a PlayStation megjelenésekor sem volt ekkora tömeg. Hiába, 5000 ember egyetlen bolt előtt, az ott hidegnek számító 7 fok ellenére nem kis tömegnek számít.



De nézzük a kínálatot:
Először is ugye venni kellett egy masinát. Ez 39 800 Yenbe került – ez átszámítva, kb. 100 ezer forint. Ezért kapsz egy konzolt, és egy asztali DVD lejátszót, amin tökéletes minőségben élvezheted a filmeket. A csomagban volt egy irányító, a szükséges kábelek, meg egy Demo lemez. A legjobban fogyó játékok a Street Fighter EX3, a Ridge Racer V, a Kessen és a Drum Mania voltak. Sok nagy cím, mint a Tekken Tag Tournament és a Gran Turismo 2000 csak később várható.



Az előzetes becslések alapján arra lehetett számítani, hogy kb. 600-700 ezer darabot fognak eladni, egyedül a Sony hangoztatta, hogy meglesz az 1 millió. És tulajdonképpen neki lett igaza, mert a Reuters március 6.-ai jelentése alapján 980 000 masina talált gazdára. Ez tízszer több mint, öt évvel ezelőtt, amikor a PlayStation megjelent. Az biztos, hogy ezzel a géppel a Sony egy új dimenziót nyitott és elképesztő minőségű játékokra lehet majd számítani. Sőt! A PS2 képes lesz egyes PlayStation-ös játékok grafikai feljavítására! A masina szeptember/október magasságában érkezik Amerikába, és talán decemberben Európába. Az, hogy Magyarországra mikor érkezik mintapéldány, csak találgatni tudnék – azért nézzetek be néha az 576 Shopokba.

B.P.





















NYERTESEK

Resident Evil játék
Válasz: Chris Redfield, Jill Valentine (Resident Evil videókazetta)
Nyertesek:
Jost Móni, Budapest
Nagy István, Budapest

Wrestling játék
Válasz: Hulk Hogan (Wrestlemania 2000 videókazetta)
Nyertes:
Reinhardt Zsolt, Decs

Spyro 2 játék
Válasz: Sárkány (Spyro 2 plakát)
Nyertesek:
Háry Zoltán, Budapest
Janusek Eszter, Madaras
Kozák György, Dorog

Lego játék
(Lego videókazetta)
Nyertes:
Karsai Márton, Budapest

JÁTÉK!

Music 2000 játék
Kérdés: Melyik játék folytatása a Music 2000?
Nyeremény: Egy Music 2000-el készített zeneszámokat tartalmazó audio CD.

Acclaim játék
Kérdés: Melyik a kedvenc Acclaim játékod?
Nyeremény: Egy Milleniumi mixeket tartalmazó audio CD.

PlayStation játék
Kérdés: Melyik a kedvenc Sony játékod?
Nyeremény: Egy PlayStation erődemonstrációs videókazetta.

Sony játék
Kérdés: Melyik évben jelent meg a PlayStation Japánban?
Nyeremény: Egy dupla CD zene válogatás a legjobb játékzenékkel.

Römi játék
Kérdés: Milyen kártyajátékot játszol?
Nyeremény: 2 pakli EA römikártya.

Beküldési határidő: 2000., május 8.

Címünk: 1389 Budapest, Pf.: 132.

Valószínűleg nagyon sok kissrác álma, hogy egyszer hivatalosan szponzorált deszkás legyen. Persze kis hazánkban ez csak igen keveseknek adatik meg, azonban erre is van gyógyír, nem kell más hozzá csak egy Playstation és egy Trasher Skate And Destroy CD, és álmaitok valóra válhatnak – feltéve, ha elég ügyes vagy. Elöljáróban annyit nem árt elmondani, hogy a Trasher egy amerikai deszkás magazin és leginkább az észak – kaliforniai streetelős stílust képviseli. Azon kívül, hogy a nevüket adták a játékhoz, szervesen is részt vettek az elkészítésében, tanácsokkal látták el a fejlesztőket, tesztelték a játékot stb. Mondjuk ennek ellenére is (bár nem vonom kétségbe a hozzáértésüket) nem sikerült valami különlegesen jót alkotniuk, főleg egy Tony Hawk után tűnik gyengének. Mondom ezt annak függvényében, hogy a TH-kal már annyit játszottunk a haverokkal, hogy az életben legalább már vagy 40 pár cipőt elkoptattunk volna.

Az intro elég pofás, de a szakavatott szemeknek már ott feltűnik, hogy az egész szinte street-elésből áll, félcsövet csak elvétve láthatunk. Ez még nem is lenne olyan nagy baj, azonban maga a játék is erről szól, azaz el lehet felejteni a légdeszkázást meg a félcsövezést, mert ebben a játékban inkább az utcai trükkökön van a hangsúly. Mindenesetre gyorsan rágjuk át magunkat az options menün. A game options-nál választhatunk háromféle kameranézet közül (felülnézet hátulnézet, és a "vad" amikor mindig a helyzetnek megfelelően helyezkedik el az operatőr), állíthatunk a nehézségi fokozaton, és bekapcsolhatjuk a remegést is, ha Dual Shock-kal játszunk. Az audio options-nál a hangok és a zenék erősségén változtathatunk. A controller setup-nál háromféle előre beállított gombkiosztás közül választhatunk, a high score-nál a különböző rekordokat nézhetjük meg, a credits-nél pedig a készítőkkel ismerkedhetünk meg.

A Skate-nél kezdhetjük el a játékot. Először is választanunk kell a hat szereplő közül. Ha valakinek nem tetszik a tagok ruhája, a le/fel irányokkal változtathat rajtuk. Mindegyiküknek hatféle tulajdonságuk van feltüntetve a képernyő alsó részén (egyensúly, technika, sebesség, landolás stb.), bár igazán nagy különbséget nem fogunk tapasztalni a játék során bárkit is választunk. Az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy mindegyikük kitalált figura, ellentétben a Tony Hawk-kal, ahol valódi deszkásokkal nyomulhattunk. Mondjuk meg is lepődtem volna, ha egy Chad Muska vagy egy Rodney Mullen vagy akárki a Bones Brigade-ből a nevét adta volna ehhez a játékhoz, mert annyira azért nem jó... Elsőként a saját szülővárosunkban kell bizonyítanunk tudásunkat, a későbbiekben viszont majd bejárhatjuk egész Amerikát és teljesítményünktől függően a nemzetközi porondra is kikerülhetünk. Minden pályán (hogy ne kelljen egyből a mélyvízbe ugranunk) lehetőségünk van csak úgy szabadon gurigáznunk, amíg a kedvünk tartja (a Select megnyomása után kezdődik a megmérettetés). A feladat általában az, hogy adott időn belül el kell érnünk egy bizonyos pontszámot. Pontokat a trükkökért, illetve ha valamit elpusztítunk (mondjuk betörünk egy kirakatot) akkor kapunk. Ha letelik az időlimit, mindig megjelenik egy rendőr vagy egy biztonsági őr, ilyenkor nem árt, ha lelépünk előle, mert ha utolér ad egyet nekünk a kezében lévő sokkolóval és akár megvolt a szükséges pontmennyiség, akár nem kezdhetjük elölről az egész pályát. A pontozás is úgy lett kialakítva, hogy nem lehet folyton ugyanazt az egy trükköt ismételgetni, amit egyszer már bemutattunk, azért legközelebb már csak feleannyit fogunk kapni, azaz mindig feleződik az érte járó pontmennyiség. Viszont trükközni nem is olyan egyszerű, mondhatnám azt is, hogy még az életben is könnyebb és kevesebb gyakorlást igényel, mint ebben a játékban. Ez két dologra vezethető vissza: egyrészt az irányítás iszonyatosan gyenge, a gombok lenyomására későn reagál az emberünk, az esetek többségében pedig nem lehet normálisan a földre érkezni. A másik pedig hogy a pályák a streret-elésre lettek kiélezve, hiányoznak a félcsövek. De ha meg direkt az utcai deszkázást erőltették a készítők, akkor jobban örültem volna, ha nem csak ollie-kat meg kickflip-eket lehetne csinálni, hanem olyan bonyolultabb mutatványokat is, mint mondjuk: B/S flip boardslide, F/S flip to nosesslide, Flip to Fakie Blint Slide, nollie heelflip shuvit, backside crooks, nollie frontfoot impossible stb. A Tony Hawk-ban is az volt s jó, hogy rengeteg trükköt ki lehetett hozni viszonylag könnyű irányítással. A legidegesítőbb azonban kétségkívül az, hogy bárminek is megyünk neki, egyből visszafordulunk. Egyébként legalább a pályák jól lettek kialakítva (metróállomás, park, háztetők), jól ki lehet használni a tereptárgyakat, lehet mindenen csúsztatni a deszkát: korláton, falon, lépcső szélén, útpadkán csak tudd egyensúlyban tartani magadat. A metróállomáson még a metrószerelvények is menetrendszerűen áthaladnak.

GÖRDÜL A DESZKA, VAJON HOL ÁLL MEG?

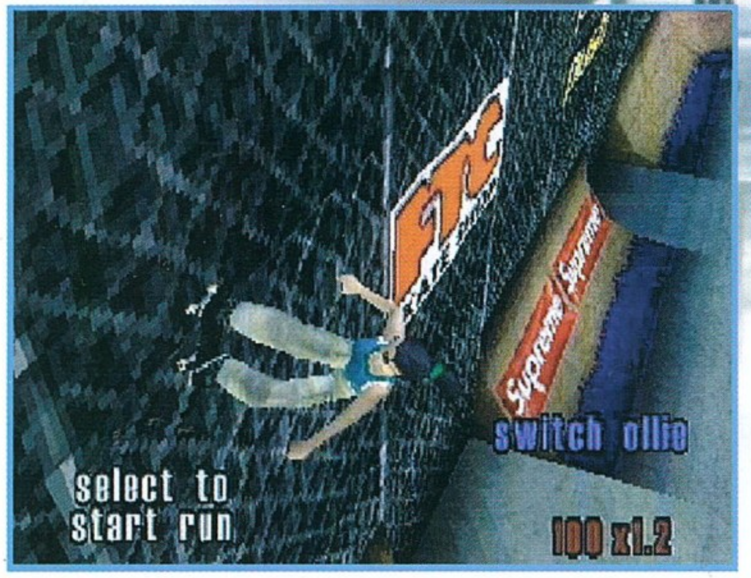


THRASHER
SKATE AND DESTROY

Szóval, ha sikerül teljesítened egy-egy pályát rivaldafénybe kerülsz, és egyből felfigyelnek rád a szponzorok (DCShoes, Vans, Converse), ilyenkor választanod kell közülük egyet és az elkövetkezendő versenyeken az ő ruháikat, cipőiket fogod hordani, vagy épp az ő deszkáikon fogsz nyomulni. A végső cél pedig hogy bekerülj a világ legjobbjai közé.

Van kétjátékos mód is, mégpedig első ránézésre egészen sokfajta – szám szerint hétféle. Általában le kell trükközni egymást, ehhez néha két perc áll a rendelkezésünkre, de van olyan mód is, ahol mindössze csak egy ugrásra van lehetőségünk. Aztán van a Horse, ami a Tony-ban is a kedvencem volt, azaz addig tart a verseny, amíg mindig rá tudunk tenni egy lapáttal az előttünk bemutatott gyakorlatra, azonban ez is mint minden más sokkal gyengébb, mint a TH-ban. A középszerűség egyébként az egész játékra jellemző. Azonban ha pont olyan deszkás játékra vágytál idáig, amiben sokat lehet csúsztatni, korlátozni, falazni, akkor ez a te játékod, viszont a Tony Hawk mellett elbújhat.

CSIPI M LEE









THRASHER : SKATE AND DESTROY

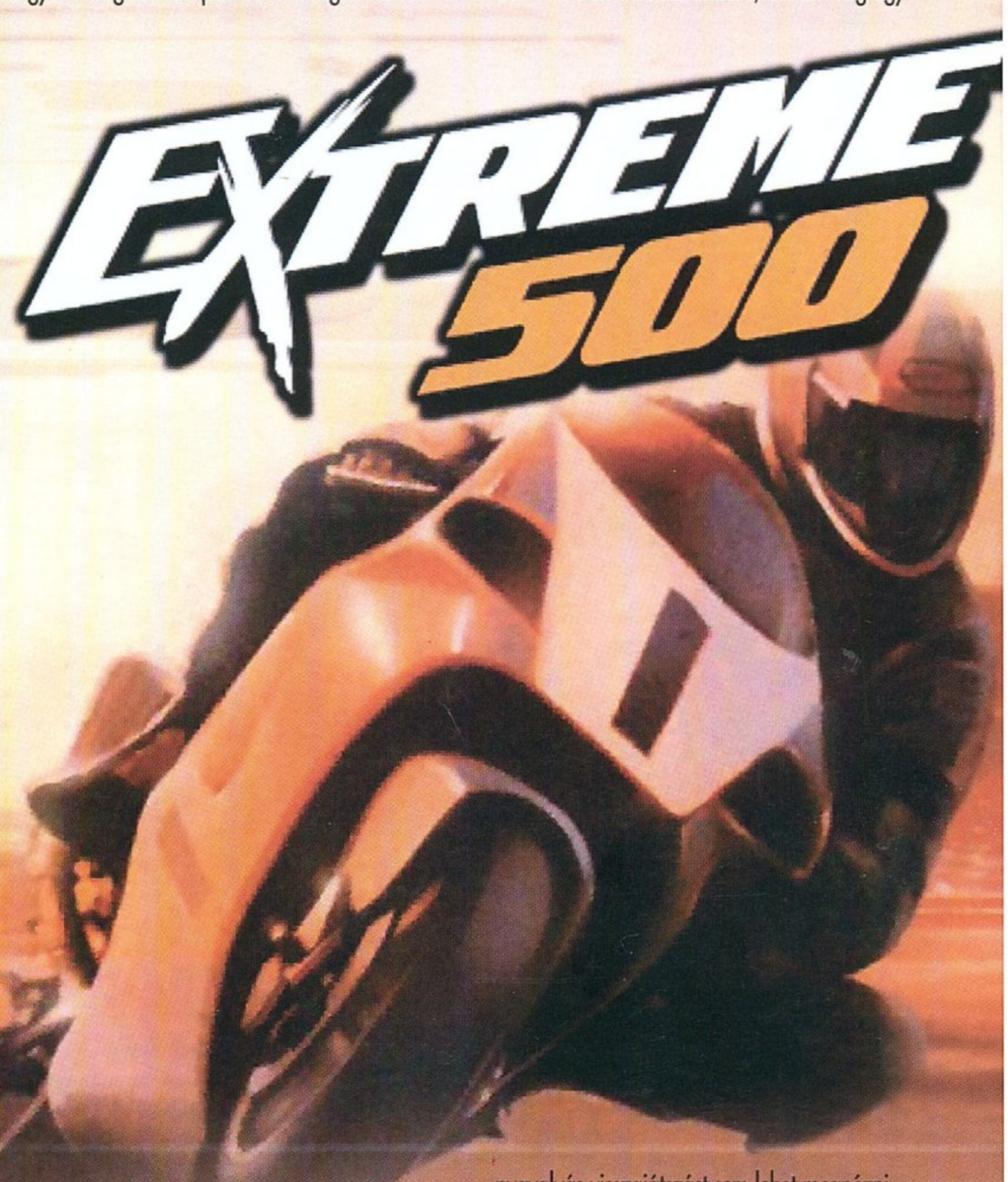
TAKE 2

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA
HANGULAT

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ JÓ ZENÉK, KLASSZ RUHAMÁRKÁK
× IRÁNYÍTHATATLAN, KÖZÉPSZERŰ, UTÁLOK STREETELNI

57%



In medias res: rég nem találkoztam olyan lehangoló játékkal, mint az Extreme 500, ami egész egyszerűen a motorversenyes játékok megcsúfolása. Amikor elsőnek töltöttem be, azt hittem rosszul látok, vagy hogy Martin véletlenül valami '95-ös játékot nyomott a kezembe. Bár ez eleve helytelen feltevés volt, mert ennél még '95-ben is több volt az általános elvárás. Az Extreme 500-ból tulajdonképpen csak a címe jó. Mert ez a játék extrém szar.

Már az első képsoroktól érezni, hogy valami gáz van az anyaggal. Bejelentkező intro gyanánt hányadék videó-effektusokkal eltorzított filmbejátszások peregnek le, amit még egy amatőr vágó is jobban ollózott volna össze a zenére. Pedig igazi sokkhatás még hátra van! Nevezetesen amikor elsőként meghalljuk a vinnyogó motorokat.

A játék grafikája borzadály. A motorosnak animációja nincs: épphogy csak a térdét teszi ki egy kicsit a bedöntéseknél. És az terep! Egy kis túlzással az Amigás időket idézi. Maga a pálya sötét és világosszürke texelekből áll, de az azt szegélyező füvön is egy kezünkön összeszámolhatjuk a színeket.



A versenyekre a kutya se kíváncsi (amit mondjuk nem is csodálok), hiszen egy darab néző sincs a palánkok mentén, s csak a lelátón vehető észre némi tömörülést ábrázoló maszat. Az utóbbiból egyébként van pályánként egy: a célegyenesben. Az egyszerű fákat és reklámtáblákat leszámítva tereptárgyak minden szökőévben bukkannak fel, de ha ez be is következik, hát abban sincs köszönet. Egy-két kocka alakú ház, ami minden oldalról egyformán néz ki, s egyazon textúra ismétlődik rajtuk – így például ajtót hiába keresünk sokszor.



A slusszpoén pedig az, hogy mindezt az ocsmányságot förtelmesen szaggatva mozgatja a gép. Kiváltképp, ha nem egyedül vagyunk a képernyőn, ami pedig hát egy versenyjátékban nem ritka esemény.

Akinek ezek után még kedve támadt a játékhoz, az a bejelentkező főmenüben három versenymódot talál: játéktermit, és szimulációt, és osztott képernyőset. Az első kettő között az a legfőbb különbség, hogy a játéktermi módnál bunyózni, meg turbózni is lehet. Egy kis Road Rash koppintás akart ez lenni, na de hát hol van ez az egész akár csak a Road Rash 1 sprite motorosaihoz képest. Már csak azért sem olyan élvezetes az egész, mert csak mi gyepáljuk a többieket. Amíg rá nem jöttem, hogy van rúgás gomb is, nem is értettem, miben más ez a mód, mint mondjuk a szimuláció sima verseny opciója. A játéktermi módban eleinte csak az első három pályán mehetünk: a többit az eredményeinkkel lehet behozni.

A szimuláción belül több versenymód közül válogathatunk. Körözgethetünk magunkban (úgymond tesztelvén a pályát), mehetünk egy gyors versenyt, egy teljes Grand Prixn vehetünk részt, indulhatunk a Világbajnokságon sorban véve a pályákat, és végül egy szellemmotorossal küzdhetünk meg, ami akár a mi kimentett eredményünk is lehet. Amennyiben Grand Prix-n vagy bajnokságon indultunk, egy teljes versenyhétvége kerül megrendezésre, tehát részt vehetünk két gyakorláson, illetve az azokat követő kvalifikációs edzéseken, majd a bemelegítésen, és végül úgy mehetünk a versenyre.

Nos, akkor nézzük tovább a menüket. A pilótaválasztás is igen színvonalas: egyetlen képernyőre rajzolja ki az összes versenyzőt a gép, minek eredményeképp a nevüket úgy kell nagyítóval kiböngésznünk, nem beszélve arról, hogy mit ér a játékos választás, ha a neveiken és a nemzeti színeiken kívül csak azt látjuk, hogy milyen színű sisakot viselnek. Aztán kissé nehézkesen, de rájöttem, hogy miután választottunk valakit, utána főmenüben lapozgathatunk az infok között. (Logikus, nem?) Legelőször azonban (még "besűrített" képernyőn) azt kell meghatározni, milyen versenyosztályban kívánunk indulni. Köbcentik szerint van 125-ös, 250-es, és 500-as.

A pályát szintén hasonló metódus szerint választhatunk. Mint azt észrevehetjük, mind a versenyzőket, mind a pályákat az alkotók képzelete szülte. Habár az utóbbira azért senki ne vegyen mérget. Mert például Donington akkor sem nehéz felismerni, ha épp ausztrál helyszínként van feltüntetve. Ha valamennyire is ismerük a sportágat, ezek után továbbá azt is konstatálhatjuk, hogy a "sógoroktól" az A1-Ring átkerült Hollandiába, az indonéz pálya franciává vedlett, és így tovább.

Bár az akadozó grafika miatt én speciel nem éreztem különbséget a motorok között, azért megvan a lehetősége, hogy tuningoljuk a járgányokat. Ahogy szokás: eltérő gumikat pakolhatunk fel, állíthatunk a fékeken, és persze a váltón is. Végül az utolsó említésre méltó menüpont: a realisztikusság állítgatása. Ezen belül segítségeket kérhetünk a vezetéshez (automatikus fék, esések letiltása, stb.), az időjárást tehetjük rögzítetté avagy valósághűvé, az ellenfelek viselkedésén állíthatunk, és végül a futam körülményeit határozhatjuk meg (hány körös legyen, mennyien induljanak, hanyadik helyről rajtoljunk, és hogy elromolhasson-e a váltó – bár az utóbbi nem tudom miért ide van csoportosítva).

A fentieken kívül már csak egy szokásos opciós menü, és az állásmentés lehetősége van az általános menüben, ami természetesen alapvető szolgáltatás, úgyhogy nincs miért örülni neki. Ellenben van okunk bosszankodni, amiért még egy nyavalyás visszajátszást sem lehet megnézni.

Hát kérem ennyit érdemes tudni az Extreme 500-ról. Szívesen továbbszapulnám még, de a bevezetőben úgy érzem, már kitettem magamért. Minden további szócséplés felesleges. Ez a játék annyit sem ér, mint a CD, amire felírták.

V.Z.





EXTREME 500

ASCARON SPORT

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ HA EZ LENNE A VILÁGON AZ EGYETLEN MOTORVERSENY-SZIMULÁCIÓ, MÉG TALÁN JÁTSZANÉK IS VELE
× MINTHOGY AZONBAN NEM AZ, ÍGY MESSZE ELKERÜLENDŐNEK NYILVÁNÍTOM

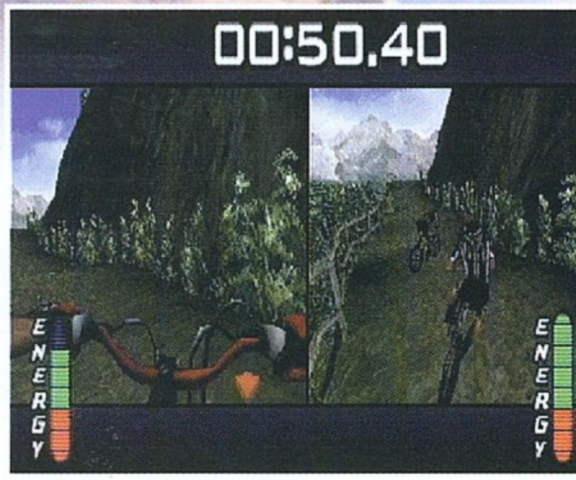
23%



NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING™

Úgy látszik ebben a hónapban nekem jutottak az extrémsport játékok. A hónap első felében deszkázhattam a Trasher-rel, most pedig a No Fear Downhill Mountain Biking segítségével belekóstolhattam, milyen is lehet egy mountain bike-os élete. Ráadásul ezt a játékot is egy nagy ruhagyártó cég szponzorálta. A játékot egyébként a Codemaster fejlesztette, és szerintem már önmagában garancia arra, hogy minőségi anyaggal állunk szemben. Hiszen bármibe is fogtak, azt mindig a lehetőségekhez képest a legjobban próbálták kidolgozni, nagy hangsúlyt fektetve a játszhatóságra és az ötletességre. Így történt most is, mert ha jól tudom ez az első kerékpáros játék a gépre, de ha nem is hát az biztos, hogy ez az első amelyik jól is néz ki és még jól is játszható. Az intro a cég egyik másik játékára (Collin McRae Rally) emlékeztet. A fiuk nem aprózták el a dolgokat, és jó sok játékmódot raktak fel a CD-re.





Championship – a sima egyjátékos bajnokság. Minden pályán háromszor kell versenyezni, egyre erősebb ellenfelek ellen, kieséses rendszerben. Ha nyerünk azon kívül, hogy felállhatunk a dobogó legfelső fokára, még egy alkatrészt is nyerünk, amivel fejleszthetjük a bringánkat. Miután teljesítettük az összes amatőr pályát, feljebb léphetünk egy bajnoksággal a profik közé, majd ha azt is megnyertük, részt vehetünk az elit versenyeken is.

Single Race – itt egyedül vagy ketten szabadon mehetünk egy versenyt azokon a pályákon, amik már be vannak hozva.

Time Trial – szintén csak egyedül indulhatunk és egyetlen ellenfelünk az idő lesz egy szellemkép formájában. Itt is csak azokon a helyszíneken versenyezhetünk, amelyek már meg vannak nyitva.

Duel és a Tournament – két többjátékos mód, maximum négyen lehet indulni bennük. Az elsőben mindenki játszik mindenkivel, amolyan körmérkőzéses formában és az nyer, akinek a végére a legtöbb győzelme lesz. Az utóbbiban kieséses rendszerben folynak a küzdelmek és hát értelemszerűen az a győztes, aki megnyeri a döntőt is.

A High Scores-nál nézhetjük meg a rekordokat nehézségi szint, játékmód és akár pályák szerint is. Az Options-ben jó sok mindenen állítgathatunk. Először is beállíthatjuk a képernyő elhelyezését a TV-nken, ha esetleg el lenne csúszva, változtathatunk az egyes és a kettes joy gombkiosztásán (összesen hétféle irányítás közül választhatunk, ezen kívül itt állíthatjuk be a remegést és a kormányzás nehézségét is). Az Audionál kijelölhetjük, hogy milyen módon is akarjuk hallgatni a zenéket és a hangokat (mono, sztereó, vagy surround), ezek hangerején az Sfx és a Music Volume opcióknál állíthatunk. A Music Selection-nél a pályák alatti zenék közül válogathatunk. A Language menüpontnál a nyelven változtathatunk, a Memory Card alatt pedig a memóriakártyánkkal kapcsolatos teendőinket intézhetjük el. A végére maradt a Play Video, itt a cég többi játékáról nézhetünk meg egy-egy rövid filmbejátszást. (Vajon a Prince Naseem boksz mikor fog végre megjelenni?)

Kezdéskor hat különböző híres bringás közül lehet választani, de állítólag még két másikat is be lehet hozni. A fényképek alatt tudjátok szemügyre venni a tulajdonságaikat úgy, mint: Balance – egyensúly, Power – erő, Recovery – milyen gyorsan tud mondjuk egy borulás után újra bike-ra pattanni, és végül a Stamina – ez jelképezi a versenyző kitartását, azaz hogy a verseny közben látható energiacsík várhatóan milyen gyorsan fog lecsökkenni a kritikus piros részbe. Szerintem mondjuk Henri az ideális versenyző, mert neki minden tulajdonsága nagyjából jó. A verseny előtt csakúgy, mint a Collin McRae Rally-ban részletes információt kapunk a pálya talajáról, hosszáról, és az időjárásról is. Ennek megfelelően kell beállítanunk a kerékpárunkat, ha már megtehetjük. Kezdetben ugyanis minden alkatrészből (fék, alváz, váltó stb.) csak egyfajta van, de ahogy nyerjük a versenyeket, úgy bővül majd a választékunk is. Nagyjából tíz féle helyszínen tehetjük próbára a tudásunkat, de minden pálya a nehézségi foktól függően más és más irányba ágazik el, ráadásul egy rakat bonusz pályát is be lehet hozni különböző kódok segítségével így aztán több, mint negyven pályán koptathatjuk a gumit. Részünk lesz majd mindenféle terepviszonyban: hó, sár, sziklák, eső, homok, fogja nehezíteni a dolgunkat. Szóval a változatosságra nem lesz majd panasz. A játék használja a Dual Shock-ot sőt még a NegCon irányítót is. Az X a gáz, arra azért vigyázzunk, hogy az energiánk mindig a zöld részben maradjon, a Négyzet és a Háromszög a két kézifék, a Le/Fel irányokkal dönthetjük az emberünket a gépen. A Select-tel változtathatunk a kamerán, van két külső és két belső nézet nagyon látványos az a belső, amikor látszódik a bringa kormánya és a kezünk is. Utoljára hagytam a Kör gombot, ami a trükk gomb, ezt folyamatosan nyomva kell tartani majd különböző irány és gombkombinációkkal, kilenc féle mutatványt produkálhatunk. Ezek egy részét csak állva, a többit pedig menet közben lehet csak megcsinálni. Komolyan mondom egyszerűbb volt ebben a játékban a trükközés (pedig ez csak egy plusz dolog a játékban, hiszen ez egy versenyjáték), mint a Trasher-ben. Amúgy a négy akciógomb funkciója rá van rakva a négy blokkra is, és úgy könnyebb is használni a két féket egyszerre. Az irányítás nagyon élethű, csak kell egy kicsit szokni, aztán lehet majd nagyokat farolgatni a kanyarokban. Mindenesetre próbáljatok mindig az út közepén maradni. A grafika tényleg jó, csak a képfrissítés akadozik néha, a zenék és a hangok szintén (király az "üresjárat" hangja) – egyedül csak a Collin-ban már megszokott mitfárer bemondásait hiányoltam. Osztott képernyős módban sem butítják le a grafikát, csak egy kicsit összébb nyomják a képernyő alsó és felső részét, a sebesség megtartása miatt. Szóval összességében ismét csalódnom kellett a Codemaster-ben, igaz ismét kellemesen, mert egy olyan unikumnak számító programmal leptek meg minket, amelyik bár "csak" egy kerékpárverseny, mégis felveszi bármelyik szimulátor játékkal a versenyt.

CSIPI M LEE





NO FEAR DOWNHILL BIKING

CODEMASTERS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ HANGULATOS, SZÉP, NAGYON JÓL JÁTSZHATÓ
× NEM BIZTOS, HOGY SOKAKAT FOG LEKÖTNI A BICIKLIZÉS, NEM TUDTAM RÁJÖNNI, HOGY CSINÁLJA A GÉP A TURBÓ RAJTOT

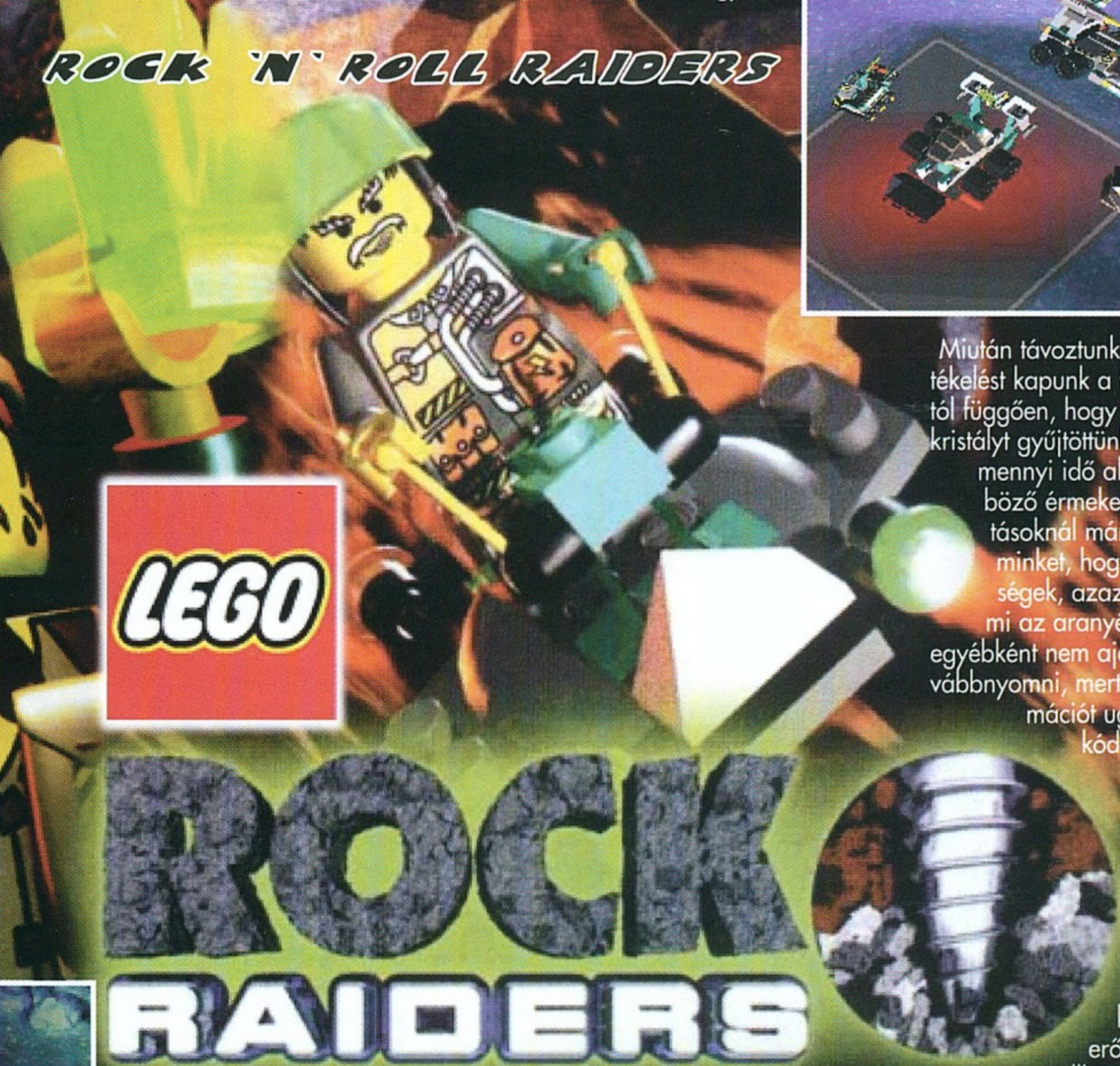
86%

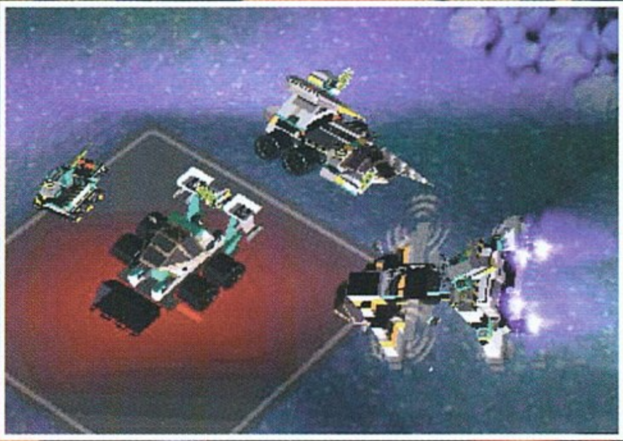
Azt hiszem, nincs a világon olyan gyerek, amelyik ne szeretne Legozni, és amelyik ne szeretné a gyűjteményét újabb és újabb készletekkel bővíteni. Annyi fajta Lego van, hogy csak győzze a kedves szülő pénztárcája. A telhetetlen csemetének egyszer tűzoltó parancsnokság kell, másszor meg lovagvár, aztán amikor azt is megunta, holmi űrbányászokra fáj a foga. Nos épp ez utóbbiak, mármint az űrben, meteoritokon munkálkodó bányászok a főszereplői a Lego: Rock Raiders PlayStation-játéknak is. Ám előre figyelmeztetek minden kedves szülőt: ha a gyerek véletlenül meglátja a CD-tokon lévő Lego emblémát, még véletlenül se engedjenek a követelésének. A gyerek érdekében.

A Lego: Rock Raiders egy enyhén szólva kiábrándító játék. Az égvilágon semmit nem érzékelni abból, hogy az egésznek van valami köze a Legohoz, leszámítva a tetszetős videó jeleneteket, amik az unalmas játék közben néha felpezsdítik kissé a hangulatot. Egy ilyen jelenet mutatja be az előzményeket is, szóval kezdjük is az elején! Remekbeszabott komputer-animáció révén kelnek életre a Legofigurák, akik épp a csillaghajójukat próbálják kimenekíteni egy meteorzáporból. A személyzet hirtelen aggódni kezd valamiért, aminek az okát hamarosan mi is láthatjuk: egy hatalmas örvény alakul ki közvetlenül a hajó mellett, ami aztán szépen magába is szippant mindent. A teljes káosz következik, majd csend, és súlytalanság. Miután embereink magukhoz térnek, próbálják kideríteni mi is történt. A fedélzeti computer meghökkentő dolgokat mutat: a hajó teljesen más koordinátákon tartózkodik – valahogy a szomszédos naprendszerbe sodródtak át...

A történet ennyi, a dolgunk pedig annyi, hogy hőseinket hazajuttassuk. Minthogy a hajón jelentős károk keletkeztek, a javításhoz egy bizonyos ásványra lesz szükség: ezeket pedig helyben kell begyűjtenünk. Őszintén szólva rosszabbul nem is lehetett volna a Lego-licencet felhasználni. A játékteret felülről láthatjuk, amin az emberünk kábé tíz pixel magasságú, úgyhogy ha az elején nem mondják, hogy egy Lego-figura, én ki nem találtam volna. A terep pedig a témából adódóan roppant változatos: bányákban mászkálunk, no és bányákban mászkálunk. Egyszer kék színű bányában, másszor sárga színű bányában...

ROCK 'N' ROLL RAIDERS







Tulajdonképpen egy primitív labirintusos játékról van szó. A zöld, illetve piros színű kristályok után kutatva fel kell derítenünk a terepet, majd miután megvan a szükséges mennyiség, a teleportoknál távozhatunk. Nehézségek persze akadnak: néhol láva vagy vízfolyam állja az utunkat, a bányák őslakói pedig nem tűrik tétlenül, hogy kifosszuk a lakhelyüket. Mindenféle "borzalmas" ízeltlábúak támadnak embereinkre, melyek ellen különböző lőfegyvereket vehetünk fel.

A labirintusokat részben mi is alakítjuk, ugyanis bizonyos járatokat falak zárnak el. Vagy egyszerűen csak azért kell megbontanunk a kőzetet, hogy újabb kristályok kerüljenek elő. Hogy hol tudjuk elővenni a légkalapácsunkat (Háromszög), azt egy különleges radarral tudjuk megnézni (R1). Ahol világosabb a kőzet, ott lehet munkához látni. Vannak azonban olyan világos részek, amiket az egyszerű kéziszerszámunkkal nem tudunk megbontani. Ilyenkor vagy egy dinamitköteget kell keresnünk, vagy egy bányászgépet. A gépeket a hajóról teleportálják le, de persze olyan szerencsétlenül, hogy általában mindig valamilyen elzárt üregben akadunk rájuk. Az erősebb falbontóhoz lőszer is kell.

A játék eredetileg egy akció-stratégiai játéknak készült, de igazándiból mindkettőnek nagyon gyász. Stratégiai elemnek például azt kéne éreznünk, hogy öt figura közül választhatunk. Sparks, a mérnök, minden felvehető eszközt megdupláz. Docs, a geológus, messzebbre lát a radarjával, és képes a kövekből energiát nyerni, amivel aztán a pajzsát tölti fel. Axle, a sofőr, gyorsabban vezeti a járműveket, és mellesleg automatikusan megjavítja azokat. Jet, a pilóta, nagyobbakat ugrik. Végül Bandit, a matróz, nem sérül a víztől. Így például annál a küldetésnél, amelyiknél sok felrobbantandó fal van vízpart mentén, vele simán kikerülhetjük azokat.

Újabb "stratégiai adalék" a sárga bigyóként megjelenő nyersanyag. A nyersanyagegységeinkből – a megfelelő platformot felkeresve – gépeket lehet gyártani. Teszem azt: a láva felett csak repülővel lehet átkelni, úgyhogy építenünk kell egyet.



A játék tehát küldetésekre oszlik – egyszerre mindig öt misszió választható. A hatodik csak az előzőek teljesítése után nyílik meg, s azt megnyerve lehet végül továbblépni. A küldetések táblázatát lefelé kell gördíteni, amit azért tartottam fontosnak megjegyezni, mert a játékban semmi sem figyelmeztet rá.

Miután távoztunk a pályákról, egy értékelést kapunk a teljesítményünkről. Attól függően, hogy mennyi zöld és piros kristályt gyűjtöttünk be, vagy esetleg mennyi idő alatt végeztünk, különböző érmeket kapunk. Az eligazításoknál már előre tájékoztatnak minket, hogy mik ezek a mennyiségek, azaz mi kell az ezüst, és mi az aranyéremhez. Az értékelést egyébként nem ajánlott csak úgy továbbnyomni, mert még egy fontos információt ugyanott láthatunk: egy kódot. Annyira gyökér a játék, hogy még memóriakártyát sem használ. 22 karakteres kódsorokat irogathatunk fel...

Hát, bizony a Lego nagy bakot lőtt ezzel a játékával. El tudom képzelni, milyen megerőltető tervezői munka állhat e mögött. Nyilván összeült néhány főokos, s feltették a kérdést, mihez is kezdjenek a Lego-féle űrbányászokkal, majd azonnal meg is válaszolták: hát bányásszanak! Így aztán nem csoda, hogy olyan izgalmas a játék, mint nyolc órán keresztül egy sötét tárnában csákányozni...

V.Z.

LEGO: ROCK RAIDERS

LEGO MEDIA

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ SZÉPEK A VIDEÓK
× A CSELEKMÉNYRE AZ UNALMAS SZÓ NEM ELÉG KIFEJEZŐ

43%

Már több hónapja végigjátszottam a Star Ocean 2 című RPG-t. Szokásomhoz híven – mivel kíváncsi voltam a titkokra – utána néztem a Neten a dolgoknak. Hát meglepetés az volt! A Star Ocean 2 ugyanis legalább annyi titkot rejt magában, mint a FFVII – enyhe túlzással persze. Elég, ha annyit mondok, hogy a játéknak 86, azaz nyolcvanhat KÜLÖNBÖZŐ megnyerése van! Nem csoda, hogy egyből felkeltette az érdeklődésemet a játék. Maga a Star Ocean 2 a klasszikus alapokra épít, felépítésében teljesen a Final Fantasy VII-re hasonlít.

ENIX

Rögtön az első dolog, ami felkeltette az érdeklődésemet a Star Ocean 2 iránt, hogy az Enix nevezetű cég készítette. Mivel Európában az Enix neve nem túl ismerős – leszámítva néhány SNES-es játékot – bemutatnám ezt a céget. Az Enix Japán egyik vezető RPG szoftverkészítő cége, legalább annyira népszerűek, mint Square Soft. Még valamikor a '80-es évek végén, '90-es évek elején kihoztak egy játékot melynek Dragon Quest volt a címe. Később ebből egy hat részes sorozat lett – a hetedik rész most készül PlayStation-re, ráadásul angol verzió is lesz belőle. Lényegében a Square a Dragon Quest sorozatra válaszként adta ki a Final Fantasy-t, és a két sorozat élesen rivalizált egymással Japánban – csak érdekességképpen említem, hogy a Dragon Quest hat részéből többet adtak el, mint a FF 1-7-ből összesen, így látszik, hogy egy nem mindennapi sorozatról van szó. Ezt az egészet azért mondtam el, hogy érzékeltessem, mennyire erős cég az Enix, és amelyik játékot ők fejlesztik, az bizony rossz már nem lehet. Most azonban kanyarodjunk vissza a Star Ocean 2-höz.



THE SECOND STORY

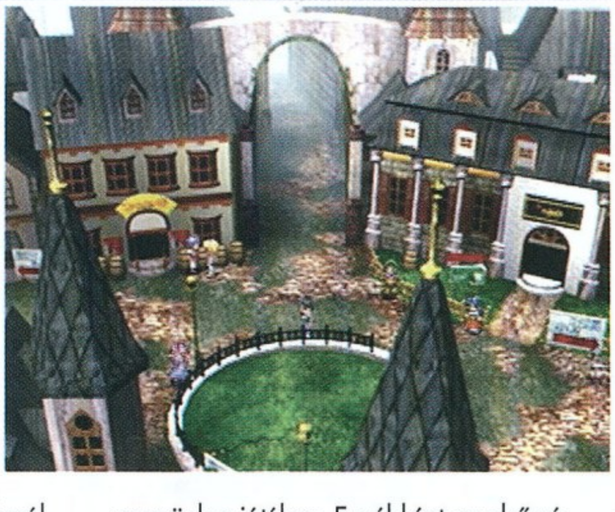
A Star Ocean első része '96-ban jelent meg SNES-re, csak és kizárólag Japánban. A történet szerint az emberek már kinőtték a Földet így kénytelenek voltak új lakható bolygók után nézni. Az egyik ilyen frissen felfedezett bolygón a Rezonián, azonban itt ellenállásba ütköztek a földi erők. A Rezonián egy Jie Revors nevű ismeretlen eredetű démon élt, aki a világ elpusztításával fenyegetőzött. Végül kalandos úton Ratix, az első rész főszereplője és barátai – köztük volt Ronixis nevezetű férfi is – legyőzték Jie Revors-t és seregeit. A győzelem után kitüntetésben részesítették a Ratix-t és Ronixis-t és barátaikat is. A második rész 30 évvel az első rész után játszódik, és két főszereplője is van. Az egyik Claude, Ronixis fia, a másik Rena aki egy Expel nevű bolygón él. Az Expel a földi emberek számára még felfedezetlen terület, a lakók itt békésen középkori környezetben élnek. A történet ott kezdődik, hogy egy furcsa meteordarab zuhan az Expel bolygóra. Ezután egyre több szokatlan esemény következik be a bolygón. Természeti katasztrófák és szörnyek hadai jelennek meg. A helybeliek a meteort Sorcery Globe-nak nevezik el. Ezután kettéválik a játék története, attól függően, hogy melyik szereplőt választjuk. Claude és Rena hamar találkozni fognak, ám attól függően, hogy melyiküket választjuk nagyon sok minden másképp fog alakulni a történetben. Az események teljes kiismeréséhez mind a kettőjükkel végig kell mennünk a játékon. Egyébként az első végigjátszás során érdemes Claude-do választani, ugyanis vele valamivel izgalmasabb a történet.

A két főhős ezután elindul, hogy fényt derítsen a Sorcery Globe titkára.



A HARCI RENDSZER

A játék legbonyolultabb része a harc. A Star Ocean 2 ugyanis nagyon egyedi harci rendszert használ, amit sokan kritizálnak, sokan szeretnek. A lényege, hogy harcban négy embert választhatunk a csapatba, melyek közül egy embert irányítunk. A maradék hármat a gép mozgatja, de mi meghatározhatjuk, hogy mit tegyenek a többiek. Lényegében három harctípust választhatunk a játék elején. A harctípusok közül a Full Active-ot válasszátok, mivel ez nagyban megkönnyíti a dolgotokat – nem kell a körülményes menükkel bíbelődni. Ezután az X-szel támadhatunk. A harcosoknál az R1-L1 gombokkal speciális támadásokat használhatunk, amelyek menet közben fognak kifejlődni. Ha akció közben Háromszöget nyomunk egy menübe kerülünk, ilyenkor megállítjuk az időt, tehát nyugodtan lépkedhetünk a funkciók között. Négy menü áll a rendelkezésünkre. A Tactics-nál meghatározhatjuk, hogy ki mit csináljon harcban, de ezt inkább a kinti menüben változtassuk, mivel itt elég körülményessé teheti a dolgunkat. Az Escape és az Item gondolom nem szorul különösebb magyarázatra, sokkal érdekesebb a Headradry/Magic opció, amely a varázslatokat jelöli. A Körrel válthatunk embereink között ez néhány alakalommal – pld. mikor meghalunk – felettébb hasznos tud lenni, mellesleg az idő is megáll. Mint említettem ez a fajta harcmodor igen érdekes, ám a kezdeteknél furcsának és nehezen megszokhatónak fog tűni. Persze némi gyakorlás után ebbe is bele lehet jönni, de még egyszer mondom, tegyétek a harcmodort Full Active-ra. Erre azért van szükség, mert különben menükből kell kiválasztani, hogy kit akarunk támadni és ilyenkor az ellenfeleink aktívak maradnak és könnyen megsebezhetnek bennünket. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy Japánban ez a fajta harc igen elterjedt az RPG játékoknál, csak nálunk még nem nagyon jelent meg ilyen harci stílust használó játék. Viszont ha belejöttök a dologba nagyon jól lehet boldogulni a Star Ocean 2-vel.





MENÜK ÉS FEJLESZTHETŐ TULAJDONSÁGOK

A Star Ocean 2-ben nagyszerű módon van megoldva a karakterek fejleszthetősége. A menüben a legfontosabb pont a Skills, melynél az elején még semmi keresnivalónk nincs. A játék során viszont hamar összefuthatunk úgynevezett Skill Guild boltokkal. Ezekben különböző tulajdonságokat (Skills) vehetünk embereinknek. Ennek szintlépéskor lesz jelentősége, mivel ezután Skills pontokat kapunk, amelyeket ebben a menüben eloszthatunk a már megvásárolt tulajdonságok között. Ha valamit megveszünk, azt minden emberünk megkapja. A Skill LV alatt láthatjuk, hogy az adott tulajdonság hányas szinten áll (maximum a 10 szint lehet) mellette pedig a szintlépéshez szükséges pontszámot láthatjuk (ennyit kell összegyűjteni). A tulajdonságok kétfelé oszlanak, vannak a fehérrel és a zölddel

jelöltek. A zöld színűek a speciális támadásokat jelölik, melyek harcban automatán fognak előjönni. Persze minél magasabb szinten állunk, annál nagyobb az esélye, hogy megcsináljuk a kifejlesztett támadást. A fehérek az elképzelhető legváltozatosabb tulajdonságokat jelölik, a zenéléstől kezdve a főzésen át a különböző tárgyak, fegyverek készítéséig rengeteg mindent kifejleszthetünk. A Háromszöggel megnézhetjük, hogy a kifejlesztett képességeink milyen szinten állnak. Ha itt rányomunk az X-szel valamelyikre, akkor a bal oldalon láthatjuk, hogy hányas szinten áll a képességünk. A jobb oldalon az adott tulajdonság szintlépéséhez szükséges dolgokat láthatjuk, magyarul ezeket kell fejleszteni, hogy a tulajdonságunk fejlődjön. Ha valami kifejlődött, akkor azt menetközben kiírja a játék. Egy példával illusztrálva a dolgot: ha az Identify-t akarjuk fejleszteni (ezzel ki elemezhetjük azokat a tárgyakat, amelyekről nem tudjuk micsodák – kérdőjeles zsákocskák), a pontjainkat a Tool Knowledge, Mineralogy és Herbal Medicine tulajdonságokat kell adni. A fejleszthető dolgokat még a mellékletben elsorolom és megemlítem, hogy mi-mire jó. Ha ezen a képernyőn Háromszöget nyomunk egy újabb képernyő jelenik meg, ahol a már kifejlődött speciális tulajdonságokat nézhetjük meg. Itt akkor fog tulajdonság kifejlodni, ha bizonyos cselekvést sokszor végzünk. Például ha sokat zenélünk, kifejlődik a ritmusérzék. A lényeg, hogy mindig észszerűen osztogassuk az értékes pontjainkat. Például ha valakit kizárólag varázslásra, vagy gyógyításra használunk (pld. Rena, Leon stb.) azoknak a támadó – zöld színű – speciális támadásokat felesleges fejleszteni, inkább a tudásaiknak adjuk a pontokat. A játék elején az összes boltban vegyük meg a Skills-eket, ha nincs rá pénzünk gyűjtsünk.

A Specialty menüben többféle dolgot tehetünk attól függően, hogy harcost vagy varázslót irányítunk. Claude esetében például az R1 és L1 gombokra állíthatunk extra támadásokat. Ezek szintlépéseknél fognak kifejlődni és ha van valamilyen új mozgásunk rögtön próbáljuk ki. A varázslóknál egyszerőbb a helyzet különösebb magyarázatot nem igényel. Legfeljebb annyit, hogy a Négyzettel kikapcsolhatjuk a felesleges elavult mágiákat.

Az Item menüben a Háromszöggel szintén egy újabb menüben találhatjuk magunkat. A Sort-tal berendezhetjük tárgyainkat. Az Item Creation-ról és a Super Specialty Skills-rol majd késobb foglalkozzunk. A Precious Itemnél azokat a tárgyakat szemlélhetjük meg melyeket a történet szerint fogunk használni.

A Combat menü szintén nagyon fontos. Itt találjuk a Strategy, melyben megadhatjuk, hogy barátaink mit tegyenek harcban. A Replacement-nél választhatunk embereket a csapatunkba – az erre vonatkozó stratégiákról szintén később írnék. A Formation pontnál az elképzelhető összes felállást beállíthatunk – ebből a helyzetből fogunk kezdeni a csatákban, valamint a Háromszög lenyomása után kiválaszthatjuk kit akarunk irányítani. Az Equipment-nél cuccokat vehetünk és itt is a Háromszöggel egy menüt hozhatunk be, mellyel beállíthatjuk, hogy a legjobb felszerelések kerüljenek embereinkre. Viselhetünk fegyvert, ruhát, pajzsot, sisakot, csizmát és két egyéb kiegészítőt.

VOICE COLLECTION

A harc közben szereplők nem némák, hanem kiáltoznak és beszélgetnek a csata közben. Ezeket a hangokat gyűjthetjük össze ebben a menüben. Összesen 1278(!) hang van a játékban, melyek jó része a felvehető karakterek hangjai, a többi főellenségeké. Ennek van gyakorlati jelentősége is. Ha ugyanis a hangok 30%-át összegyűjtjük a New Game választása után választhatóvá válik a Galaxy Mode, amely a játék egy nehezített verziója. A szörnyek több HP-val rendelkeznek és nagyobbat sebeznek. Amennyiben megvan a hangok 50%-a bejön a Universal Mode, ami egy nagyon erős Hard fokozatnak felel meg. Ezen két mód annyira nehéz, hogy csak a profiknak való. Csak, hogy érzékeltessem a nehézséget elmondanám, hogy Dias a harci tornán ezekben a módokban kikap a szörnyektől! Ha a hanggyűjteményünk 70%-ra bővül, meghallgathatjuk a játék összes zenéjét.

Ahhoz, hogy ezt elérjük az összes karakterkombinációval végig kell vinni a játékot.







OCEAN
ND STORY



ÉRTÉKELÉS

A Star Ocean 2 egy nagyon tartalmas játék, sok kiegészítő melléktörténet és esemény gazdagítja a történetet. Ahhoz, hogy teljesen kiismerjük a 2 CD-n elterülő játékot legalább kétszer végig kell mennünk rajta. És ha minden egyes apróságot meg akarunk szerezni, legalább 4-szer, 5-ször végig kell vinnünk a játékot a különböző karakterekkel. Nem beszélve a 86 megnyerésről, melyeknek köszönhetően nincs két ugyanolyan végigjátszás – részletekért nézzétek meg a mellékletet. Ráadásul a történet változatos és hosszú. A szavatossággal tehát nem lehet gondunk.

A ST2 egy nagyon szép grafikájú játék, az FFVII-nél szebb, a FFVIII-nál gyengébb. Ezeken a szép renderelt terepeken klasszikus manga stílusban rajzolt szereplőkkel mászkálhatunk.

Nagyon nehéz a progi, már alap fokozaton is. Tipikusan az a fajta RPG, ahol ha egy-egy főellenséggel nem boldogulunk, keresnünk kell egy olyan helyet ,ahol az átlagosnál több tapasztalati pontot kapunk és addig kell fejleszteni embereinket, amíg két-három szintet nem lépnek. Ilyenkor lesz elég pénzünk is, melyből jobb cuccokat vehetünk. Soha ne adjunk el semmit, mert később, mikor megtanuljuk a kovácsolást még kelhetnek a régebbi cuccok – inkább gyűjtsünk pénzt.

A filmek is jó minőségűek, de ez el is várható attól a Links nevű cégtől, mely a FFVIII animációinak elkészítésében is közreműködött. Nagyon jó játék a Star Ocean 2, ha a kissé szokatlan harci rendszert megszokjuk, nagyon bele lehet lendülni – RPG rajongóknak igazi csemege az anyag. A történet ráadásul nem ér véget, még ha végigvisszük a játékot, akkor sem, mivel PlayStation 2-re már készül a Star Ocean 3.

Veres Miki





STAR OCEAN: THE 2ND STORY

TRI-ACE/ENIX

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ SZÁMTALANSZÓR VÉGIG LEHET VINNI A LEHETŐ LEGVÁLTOZATOSABB MÓDOKON. TÖK JÓ TÖRTÉNET
× ELEJÉN SZOKATLAN A HARC

89%

A repülőszimulátorok úgy látszik, kísértenek engem ebben a hónapban. Az Eagle One egy kiváló, akciótól agyonfűtött játék, míg a most terítékre kerülő Wing Over inkább a szimulátor jegyében pottyant a napvilágra. Nem akarok összehasonlítást írni a két játékról annak ellenére, hogy mind a kettő egy kategóriába tartozik, mert úgy érzem, hogy szemléletüket és megvalósításukat tekintve annyira különböznek egymástól, hogy nem célszerű egymáshoz viszonyítni őket. A Wing Over egy sokkal szerényebb kivitelbe bújt és sokkal lassabb játékmenettel rendelkező program. Itt nincsen pörgő akció, pattogó katonai zene, harci vadászgépek, hanem egyszerűen csak egy kis Cessna áll a garázsban és ő lesz segítségünkre a játék során.

REPÜLŐISKOLA, CSAK MILLIOMOSOKNAK

Ami talán a legérdekesebb a játékban – és talán ami a hátránya is – hogy mielőtt játszani kezdhetnénk, meg kell szereznünk a légi jogosítványt. Ez pedig abból áll, hogy be kell iratkoznunk egy repülőiskolába, ahol a vizsgához szükséges képzést megkapjuk. Igen ám, de a tanulásért manapság már mindenhol fizetni kell, úgy látszik ez Japánban sincs másképp, mert minden egyes óráért perkálnunk kell, igen kemény dollár összegeket. És itt jön a fő probléma, mert ha egy tréning nem sikerül, vagyis nem felel meg a teljesítményünk az órán, akkor újra fizethetjük be az óradíjat. Azért válik ez gonddá, mert a pénzünk véges és előbb-utóbb mindenképpen elfogy. Mi ilyenkor a teendő? Nos, el kell mennünk a munkaadónkhoz, ami természetesen a repülőiskola mellett van (micsoda véletlen) és különböző piszkos munkát kell elvállalnunk. Ezekért természetesen fizetnek, de közel sem akkora összegeket, hogy megoldódjanak anyagi gondjaink. A munkák témaköre, különböző szállítmányok célba juttatása, illetve lezuhant repülőgépek felkutatása. Itt jogosan merülhet fel a kérdés, hogy vezethetjük a gépet a munka ideje alatt, mikor még a vizsgákra készülődünk és jogsink sincs. Na, látjátok ez egy jó kérdés, én sem tudom rá a választ. De egy biztos, mikor már megszereztük a szimpla jogsit, elkezdhetjük gyakorolni a hadseregben is. Itt jelenik meg az akció a játékban, hiszen a gépünket (a kezdetekben ez egy Cessna vagy egy Világháborús beütésű, orrmotoros gép) felruházhatjuk fegyverekkel, telipakolhatjuk rakétákkal és mindenkit péppé lőhetünk. Meglátszik, hogy a készítők is észre vették, hogy egy kissé unalmassá válna a játék akció nélkül, ezért kiegészítették egy kis lövöldözéssel.

ELŐ A RAKÉTÁKAT

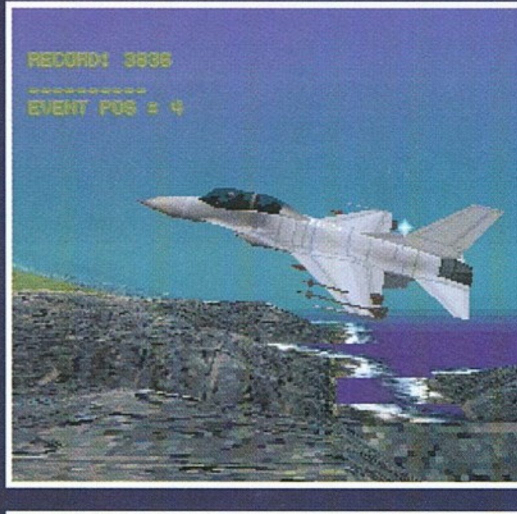
Miután már kibontottuk a dobozt és beraktuk a CD-t a gépbe, betöltődik a teljesen csupasz játék. Semmi videó, semmi animáció, az ég egy világon semmi sem köszönt minket. Csak egy címképernyőt láthatunk és máris a menübe kerülünk. Egy kissé hiányoltam a körítést a játék körül, mert semmire nem fordítottak nagyobb figyelmet a készítők, csak a kettős játékötletre építettek (szabad repülés és a harc). A menüben a semmi választási lehetőségünk nincsen, csak betölthetünk egy régebben elmentett játékot, vagy kezdhetünk egy újat. Ezen kívül a beállítások menü is itt kapott helyet. Ha az új játékra nyomunk, egy nyomott kézzel rajzolt hölgyemény jelenik meg és közli velünk, hogy ő a recepciós az iskolában. Ennek nagyon örülünk, de annak már kevésbé, hogy az "ok" gomb a Kör és nem pedig az X (az X a visszalépés gomb). Ennek következtében én mindig össze-vissza lépkedtem az opciók között és mindig összekevertem mindent. Ha már kialakult egy megszokott menükezelési egység a legtöbb játék között, nem kellene így megkavarni a már megszokotthoz szokott játékost. Na de mindegy, ez nem egy nagy probléma. Szóval, a kiscsaj mondókájának meghallgatása után egy képernyő nyílik, ahol az iskolai opciók között lépkedhetünk. Mivel úgy sem tehetünk semmit, míg nem kezdtünk el tanulni, gyorsan menjünk a recepcióra és fizessük ki az első óradíjat.

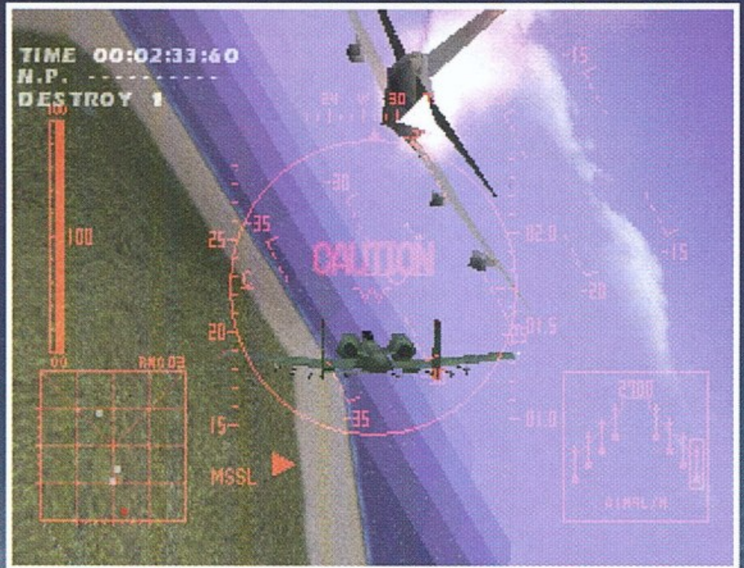
Ezek után a Briefing Room-ban megismerkedhetünk egy idétlen tanárral, aki úgy néz ki, mintha most szabadult volna a Pensacola című film forgatásáról. Ő fog mellettünk ülni és navigálni, hogy mit kell csinálnunk az óra közben. Miután rányomunk a Startra, elkezdődik a felkészítés az órára, ahol részletesen elemzik, hogy mit kell majd művelnünk a géppel a levegőben. Ezek után rögtön az égen találjuk magunkat. Az oktató folyamatosan kommentálja a teendőket, vagy hogy jól csináljuk-e a feladatot. Az óra végén egy összesítő pontot kapunk a teljesítményünk alapján, ami ha túl alacsony (minimum 70%-nak kell lennie), akkor kezdhetjük elölről az egészet. Ha sikerült, akkor mehetünk a következőre. El kell végeznünk az összes gyakorlást, és a végül kell megbirkóznunk a záróvizsgával, ami egybefoglalja az összes eddig tanult dolgot és éppen ezért nagyon nehéz. Mindemellett még horribilis összegbe is kerül (1500 dollár) és ha elrontjuk, jó pár óra munkánkba fog telni, míg újra megkeressük rá a pénzt.

Ha másra nem is, de arra jó ez a játék, hogy megtapasztaljuk milyen kegyetlen a mai világ, mennyit kell dolgoznunk, hogy megkeressük a pénzt a tanulásra és, hogy felkészítse a gyerekeket az életre, hogy ne érje meglepetés őket.

Endrédy Tibor











WING OVER 2

JVC

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1 JÁTÉKOS
1-11 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

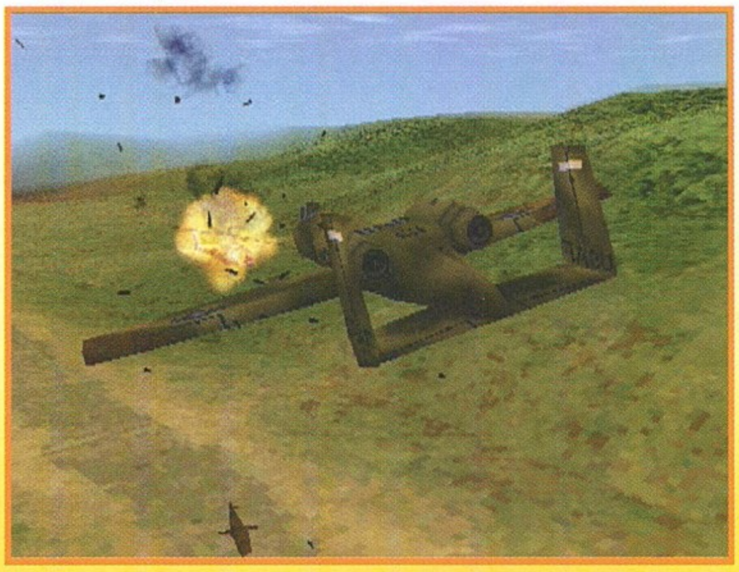
✓ KEDVES ZENE ÉS AZ ALAPMANŐVEREK IS MEGTANULHATÓK
× TÚL SOKAT KELL VAGAKOLNI A JÁTÉK ELEJÉN ÉS A GRAFIKA IS GYENGE

69%

Engem kifejezetten meglepett, hogy a játékkiadók a Playstation pályafutásának vége felé milyen óriási mennyiségű játékot adnak ki. Pedig "kamikaze" barátaink már hozzá is juthatnak a Playstation 2-höz. Különösen nagy meglepetés volt számomra, hogy egyre több repülős játék jelenik meg gépünkre. Ezek között is nagy változatosságot teremtve találhatunk igazi szimulációt, észnélküli lövöldözést és eme két stílus elegyét szintúgy. Nos, az utóbbihoz tartozik az Eagle One. Bevallom, nem fűztem nagy reményeket a játékhoz, hiszen már volt tapasztalapom az ilyen játékok terén és sajnos nem éppen pozitív. A legtöbb program, főleg Playstation-re nem nyújtott megfelelő grafikai élményt és játszhatóságot. Ezúttal viszont kellemesen csalódtam, hiszen a Harrier Attack nemcsak gyönyörű, hanem jól játszható, izgalmas és még némi szimulációt is tartalmaz.

ATOMTÁMADÁS

A játék alapötlete már bizonyára ismerős, mert elég sok hasonló koncepciójú próbálkozás látott már napvilágot a digitális játéktörténelem során. A sztori nagyon egyszerű: a közeli jövőben nagy zavargások kezdődnek a világ különböző pontjain. Kitör az interkontinentális pánik, a rendőrség erői tehetetlenek, Oroszországban terrorista támadások sorozatai negyedelik a népet, Amerikában hatalmas szinteket ölt a szervezett bűnözés, természeti katasztrófák sora súlyt le bolygónkra. Ráadásul még egy csapat hacker is garázdálkodni kezd és feltörve a NASA számítógépes rendszerét "megcsáklyázzák" a műholdas vezérlőket, és ezzel létrejön a harmadik világháború kialakulásának veszélye. Szóval totális káosz uralkodik a Földön, de van egy kis alakulat az amerikai hadseregben (melynek természetesen mi a tagjai vagyunk), amely mindent megtesz, hogy rendet teremtsen a világban és megfékezze ezt az őrületet. Hadseregünk speciális fegyverzettel rendelkezik, melyből nekünk a repülőgépek vezetése lesz a feladatunk, méghozzá egy speciális Harrier gép vezetése. Többek között arra is képes ez a gép, hogy helyből emelkedjen a levegőbe, szálljon fel, vagy akár repülés közben megálljon és így helikopter módra aprítsa szét ez ellent. Ezek után valóban jogosan merül fel bennetek a kérdés, hogy ez így mind szép és jó, de hol itt a szimuláció? Nos, a szimuláció a gép mozgásában van. Mindazok ellenére, hogy a jövő technológiáját vezetjük, sikerült elég realisztikusra kivitelezniük a gép viselkedését a levegőben. Ne várjon senki egy Flight Simulátor, vagy Flight Unlimited féle realitást, mert ennyire nem komoly a dolog (meg hát nem is erre hivatott a Playstation). Itt a lényeg az akción van. Ha valaki a szimulációra akar nagyobb hangsúlyt fektetni, annak ajánlom a szomszédos oldalon elterülő Wing Over 2 című játékot. Ott is megtalálható az akció, de sokkal nagyobb nyomatéka van a szimulációs elemeknek. No, de visszatérve az Eagle One-hoz, melynek az erőssége valójában a fantasztikus sebességében és akciódússágában rejlik. Olyan hihetetlenül gyors és folyamatos scroll-t produkál a program, milyet én Playstation-ön még sosem láttam. Rettentően repeszt a grafika, sosem lassul be, és nem győzzük majd kapkodni a fejünket, annyira megpakolták akcióval a küldetéseket. Külön ráadás az akció döppingre, hogy ketten is nyomulhatunk a játékkal, sőt még egymás ellen is megküzdhetünk. Ez egy külön élmény, hiszen a program engine-je tökéletesen alkalmas a deathmatch játékra.









FÖLDINDULÁS

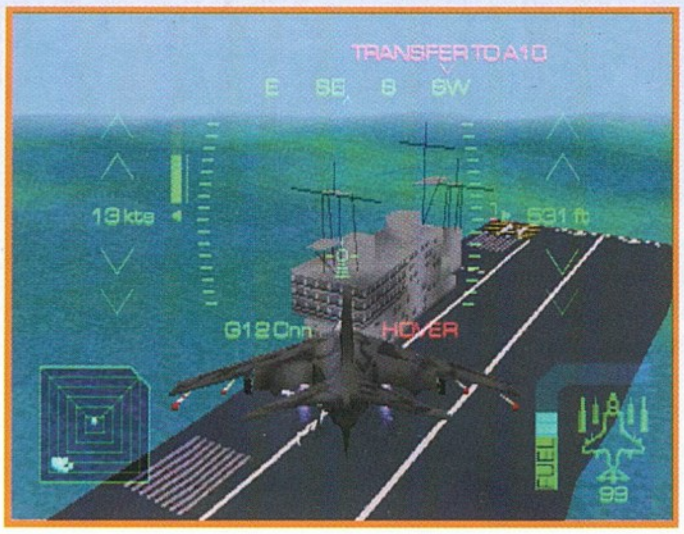
Miután behelyezzük a CD-t a meghajtóba, pillanatok alatt bejelentkezik a játék indulóképernyője és ekkor elkezdődik az intro, melynek minősége 100%-osan megegyezik a kereskedelmi TV csatornák híradójával és azoknak háborús közvetítéseivel. A fentebb mesélt történetet TV riportok formájában nézhetjük meg a játék elején. Számomra a legmeglepőbb az volt, hogy voltak képesek a szerzők egy ilyen minőségű játékot, ekkora mennyiségű bejátszással vegyítve rázsúfolni egyetlen korongra. Mindenesetre sikerült nekik, a mi legnagyobb örömünkre.

Az Eagle One játékmódjai között nem lelhetünk túl nagy változatosságra, mert a gyakorlópályán kívül, ahol az irányítást szokhatjuk meg, nem tartalmaz mást, mint száraz küldetéseket. Ezek nehézsége messze nem lehetetlen, csak először meg kell tanulnunk a gép fortélyait, hogy tökéletesen alkalmazhassuk azokat a harcmezőn is. Fontos, hogy kitapasztaljuk a Jet és a Hover mód működését, hogy tudjuk mikor célszerű bevetnünk, és ne nyomjuk be fölöslegesen, mert akkor bizony szabad prédává válhatunk az ellenségek páncélozott hadosztályai számára. A küldetések általában nagyon gyorsak, csak pár perc hosszúak, de akkor minden tudásunkat bele kell, hogy adjuk. A legtöbb misszióban konkrét célt tűznek ki elénk, mint például egy csipet-csapat, ágrólszakadt teherkocsi konvoj totális elpusztítása, illetve megakadályozása a célba érésüknek. Azért nem árt, ha növesztünk még vagy tíz érzékszervet, mert a galád ellenfelek nem csak egy irányból támadnak ám! De nem ám, hanem egyszerre zúdítanak áldást a nyakunkba, a levegőből repülőobjektumok formájában, a földről, guruló objektumok formájában és a föld alól is, rakétasilónak látszó objektumok képében.

Az irányítás megszokása senkinek sem fog különösebb gondot okozni, hiszen a gép nagyon jól kezelhető, "hálás kis bárány". De külön említést érdemel, hogy a vibrátor funkció tökéletesen illeszkedik a ...az akcióhoz és a robbanások és lövések is maximálisan élvezhetőkké válnak ezáltal. Ezen kívül az analóg karok is nélkülözhetetlenek, mert míg az egyikkel mozgatjuk a repülőgépet, a másikkal a fejünket forgathatjuk kedvünkre.

Nagyon jól éreztem magam a játék társaságában, és mivel a vibráció nagyon jól működik, talán a gyengébbik nem tagjai is felejthetetlen perceket tölthetnek el ezzel az egyébként tényleg kiváló, akciójátékkal.

Endrédy Tibor



EAGLE ONE

INFOGRAMES

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ FANTASZTIKUS GRAFIKA ÉS PÖRGŐ AKCIÓ
× EL LEHET VESZNI AZ IRÁNYÍTÁS TERÉN, A TÚL GYORS AKCIÓ MIATT

84%

GRAN TURISMO

ELŐSZÓ

Amikor megemlítjük a Gran Turismo-t (az első részt) vagy a Ridge Racer-t, a királyokról beszélünk. Az európai embernek ezek a legjobb játékok az autóversenyzős-száguldozós kategóriában. Ám a világ Európánál sokkal nagyobb, és ha kicsit kidugjátok a fejeteket valamelyik tengerentúli országba ráébredtek, hogy arrafelé bizony több olyan játék is található, ami színvonalban teljesen egyenértékű a fent említett játékokkal, ám sajnos valamilyen jogi vagy üzleti megfontolásból hivatalosan sosem juthat el kis országunkba. Persze a magyar ember számára semmi sem lehetetlen, így kisebb utánajárással már ezeket a játékokat is meg lehet szerezni. Ettől függetlenül még mindig rengetegen vannak, akik teljesen

あのゲームを超えた!?
…かもしれない。

biztosak abban, hogyha a Turismo-t már megszerezték, akkor bizony nincs más, amit annyira hajtani kellene – merthogy az a legjobb és kész. Martin barátom szerencsére előállt az ötlettel, hogy az NTSC játékokat is tesztelgessük, és az utóbbi két számban már láthattátok ennek eredményeit. Nem véletlenül az autóversenyekkel kezdtem az irományt, mivel az elkövetkező oldalakon egy elég komoly NTSC-játékcsoportot fogunk nektek kielemezni (ami már csak azért sem egyszerű, mert a játékok egy része bizony japánul van írva, így tartalmilag kihámozni kifejezetten lehetetlen).

Egyszóval következzen most 4 játék, amit kis hazánkban nem jelentettek meg, ám ettől függetlenül megérnek egyenként egy-egy oldalt, ha másért nem, azért, hogy azok is kedvet kapjanak a vezetgetéshez, akik eddig még nem szívesen ültek a PS kormány mögé.

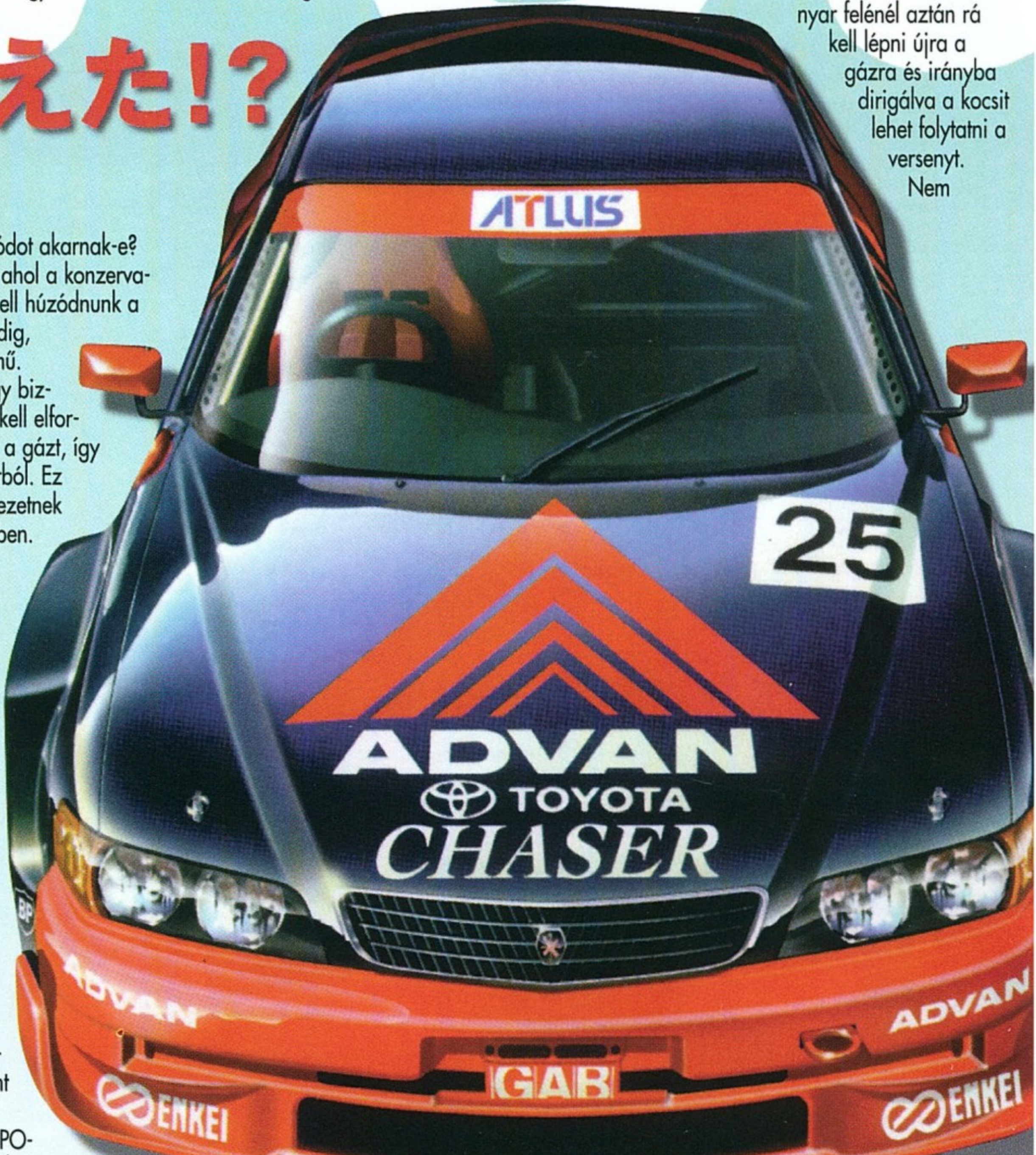
HA NEM CSÚSZIK, NEM OLYAN JÓ !

Tulajdonképpen a japán NTSC játékok felépítése nem különbözik az európaiakétól, viszont a stílus, ahogy vezetni kell az autókat alapjaiban más. Persze a DRIFT stílus nem ismeretlen senki számára. Hívhatjuk POWERSLIDING-nak, is ám szinte egy program sem használja az utóbbi megnevezést. Erről is olvashattatok már egy régebbi számban, de csak pár mondat erejéig, így most kicsit jobban kivesézzük a témát, már csak azért is, mert ha rászánjátok magatokat, hogy beszerezzetek egy ilyen NTSC-játékot, akkor nem árt tudni, hogy milyen módon lehet bevenni azokat a fránya kanyarokat.

Szóval, a Turismo-rajongóknak már megszokott kérdés a versenyek előtt, hogy Grip/Standard vagy Drift módot akarnak-e? Az előbbi az a vezetéstípus, ahol a konzervatív módon a kanyar előtt ki kell húzódnunk a külső ívre és fékezni még addig, amíg egyenesen gurul a jármű. Amikor már úgy érzitek, hogy biztonságos kanyarodni, akkor kell elfordítani a kormányt és nyomni a gázt, így kigyorsítva jöttök ki a kanyarból. Ez azoknak ajánlott, akik úgy vezetnek a játékokban is, mint az életben. Fékeznek, lassítanak egyszóval nem száguldoznak, mint az őrült. Hangsúlyozom: ezzel a technikával ugyanúgy meg lehet nyerni a versenyeket, nem lassúbb, nem maradibb a DRIFT-nél. Sőt, azok, akik valamilyen okból nem szeretik az analóg kontrollert, határozottan jobban tudják a kocsit kezelni, ha ezt a verziót választják vezetési stílusnak. Az európai játékok nagy százaléka ilyen vezetéssel irányítható egyébként a legkönnyebben.

A DRIFT vagy más néven a POWERSLIDING, sokkal inkább kielégíti a száguldozós emberkék vágyait, mivel minimális fékhasználatot igényel az egyenesekben, ennek megfelelően lehet repeszteni mint állat, egészen addig a bizonyos pontig, ahol már nagyon muszáj kanyarodni. A legfontosabb tulajdonsága ennek a stílusnak, hogy jobban "csúszkál" az autó és ezt kihasználva kell a sebességünk által termelt erőt úgy "meglovagolnunk", hogy az rajta tartson az úton. Jézusom, de misztikusnak hangzik! A DRIFT-es autóknál a kanyarokat kétféleképpen lehet bevenni, attól függően, hogy milyen a formája az említett útszakasznak. Ahol nagyívben kanyarodunk az úton, ott ki kell húzódni a külső ív vonalára és a megfelelő pillanatban egy határozott mozdulattal elrántani a kormányt a kanyar irányába, amennyire csak lehet. Ez azt eredményezi, hogy a kocsi feneke elkezd kifelé sodródni (ahogy régen mondtuk "farolni") és amikor már olyannyira kifordult a jármű feneke, hogy irányba került az autó, ott kell gázt adni, és már száguldunk is tovább, mögöttünk a kanyarral. Figyelem: ez nem tart sokáig, századmásodpercekről van szó mindössze. Persze ezt szerintem az olvasók 45%-a már rég tudja, és remélem nekik nem írok semmi újdonságot.

A másik DRIFT-módot akkor kell alkalmazni, amikor nagyon éles a kanyar, vagy elszúrtuk a kormányzást és a fentebb említett nagy ívű Drift-es verziót már nem tudjuk megcsinálni, mert lebontanánk a kocsi hátsó oldalát. Itt kell a féket is használni! A kanyart megközelítve szintén húzódjatok ki a külső ívre, ám itt egy kicsivel előbb fordítsátok el a kormányt ÉS egy pillanatra nyomjátok be a féket. Ez segít a kocsinak abban, hogy a nagy sebesség és a kis ív ellenére mégis elkezdjen a fenekével kifelé csúszni. Mintha egyszerűen egy "rendőrkanyart" próbálnátok csinálni, csak nem kézifékkel. Körülbelül a kanyar felénél aztán rá kell lépni újra a gázra és irányba dirigálva a kocsit lehet folytatni a versenyt. Nem




Advan Racing



Advan Racing

ADVAN RACING

ATLUS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1-2 JÁTÉKOS
3 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ GAZDAG, TARTALMAS, SZÉP
× SZOKATLANUL ÉRZÉKENYEK AZ AUTÓK

85%

YILKOSOK?

annyira bonyolult, amennyire így olvasva látszik. Egyébként, ha nem lenne a játékon jelölve, hogy melyik stílusban kell vezetni az adott kocsikat, akkor is megérzitek az első kanyarban, mivel a Grip-es vezetők rögtön keresztbeállnak egy Drift-es kocsi kocsival az első kanyarban, míg a Drift-es kollégák nyílegyenesen nekirohannak a kocsi orrával a kanyar szélén lévő korlátnak. A DRIFT-szó egyébként sodródást jelent, ezzel is jelezve, hogy itt a kocsival nem igazán kanyarodni fogunk, hanem inkább irányba sodródni. Egyébként a DRIFT mód a hátsókerekes lóerőkolosszusok vezetésekor jön jól, hiszen ezek maguktól is keresztbe állnak, és hátsókerekes kocsinál ugye hiába húzgálnád a kéziféket...

Remélem sikerült némileg érthetően leírnom a dolgok lényegét és azon kevés játékosok, akik még nem tudták ezeket a trükköket, meg is tudják tanulni mindenféle nehézségek nélkül.

a Configuration pontban a gombkiosztást és a különböző rásegítőket állíthatjuk be, ám azt kell mondanom, hogy ez a része elég szegényes a játéknak. Áttekinthetőnek áttekinthető a dolog, de ez pusztán azért van, mert ronda és egyszerű. Persze valamit valamiért. Ne felejtétek el, hogy a 4 játék, amit itt kiválasztottunk mind azért került a lapba, mert valamiben nagyon jó. Az Option TC Battle 2 a grafikai megoldások miatt kvalifikálta magát ide, de erről majd ráérünk egy kicsit később elmélkedni.

A menürendszerben 2 versenyfajta van, evidens módon az ARCADE és a CHALLENGE. Előbbiinél a megszokott módon nem nagyon válogathatunk az autók között. Mindegy, hogy óra ellen nyomulunk vagy a gép által adott ellenfél a vetélytárs, nem választhatjuk a legjobb kocsikat.

Csak közbeszúrnám itt, hogy amikor ezt a menüpontot választjátok,

szeket vásárolni. Na, ott már nem tudok segíteni, mert minden japánul van, így próbálkozzatok a képek alapján. A Turismo-ban megismert rendszer szerint érdemes felpakolni a kocsikat, mindig csak egy lépéssel feljebb mind az előző alkatrész volt. Így lassan, de biztosan növekednek a lóerők és a sikerélmények is.

Elérkeztünk a versenyhez. Itt mindenek előtt a szép grafikára hívnám fel a figyelmét mindenkinek, ami tényleg az egyik legszínvonalasabb, amit valaha láttam. Vitathatatlanul a játék legjobban sikerült része a verseny, több szempontból is. A grafikán kívül szerintem jól használható ötlet a polgári forgalom az utakon, különösen azért, mert az ellenfelek is jó párszor belerohannak a japán mazsola-tanoda jeles diákjainak egyikébe, vagy akár egy iskolabuszba, nem is beszélve a lassú, ám zavaróan széles teherautókról. Ez kizárólag a városi pályákon van, az erdőben és egyéb eldugott helyeken elenyésző lesz a zavaró közlekedés. Ha már az ütközéseknél tartunk, nagyon jól van "meghangszerelve",



Toge Max 2

gyon könnyíti meg a dolgát a vezetőnek. Akinek zavaros a dolog, talán úgy tudnám a kocsi kezelhetőségét leírni, hogy sebességtől függetlenül úgy mozog, mintha 280-al száguldanánk és próbálnánk bevenni egy kanyart. Ne fordul azonnal, nem reagál azonnal, és amikor meg is teszi, olyan mintha jégen autóznánk vele. Na, ez az utóbbi dolog szigorúan a DRIFT népeknek köszönhető. Ezt még megszokjátok, és (természetesen) az irányításra is ráállnak a kezetek majd, mégis furán veszi ki magát a dolog, amikor

TOGE MAX 2



OPTION TUNING CAR BATTLE 2

Akkor talán kezdjük az Option Tuning Car Battle 2-vel, melynek hosszú neve arra utal, hogy már volt egy előző rész, ami azonban nem sikerült olyan baromi látványosra, mert bizony nem tudunk róla kis országunkban. A második rész már sokkal inkább használható, bár rengeteg katakana írásjel kapott helyet a menüpontoknál. Mondjuk ez érthető, a dobozon mégiscsak a JAPAN ONLY-felirat szerepel, így kész csoda, hogy (nagyjából) angol menürendszerrel dobták piacra a játékot.

Borzasztóan restellem, de számomra az autómárkák teljesen ismeretlenek a játékban, pontosabban nem ismerem fel a kocsikat (kivéve pár Honda CRX-et). Persze autószakértők biztos egyből nyomják a neveket, de én most tudás hiányában ezt kihagyom.

A játékot egy elég egyszerű intró nyitja, melyben azt nézhetjük végig, miként fogunk majd versenyezni, milyen pályákon és legfőképp milyen stílusban. Már itt látni, hogy az a bizonyos DRIFT komolyan előtérbe kerül, rádásul ebben a játékban nem is lehet másféleképp vezetni, így tetszik, nem tetszik riszálnunk kell a jármű fenekét minden kanyarban.

A főmenüben nem igazán van mit néznünk,


Toge Max 2

azonnal halkítsátok le a gépet, mert valami olyan szar zenét sikerült a készítőknek kiválasztani, hogy fizikális fájdalom volt számomra az a másfél perc, amíg az ARCADE menüsorban tartózkodtam, így én csak megkímélni szeretnék mindenkit a maradandó muzikális rémálmoktól.

A játékban alapból 3 fajta feltuningolt autó van. A LIGHT, a FULL és az EXTRA. Magyarul a kicsit, a teljesen és az extrákkal kiegészítve feltuningolt kocsikról beszélünk. ARCADE módban csak az első kategóriában versenyezhettek, de természetesen ha jók vagytok idővel minden elérhető lesz.



Beszéljünk most a CHALLENGE módról! Ott szinte bármelyik járgányt kiválaszthatjátok és még fizetni sem kell érte! Attól függően, hogy milyen kategóriás kocsit választotok, fogja a gép az ellenfeleket megadni, akiket egyenként kell kihívnotok egy-egy versenyre, majd ha mindegyiket megvertétek jön az aktuális bajnok, aki bizony úgy otthagy, hogy elmegy a kedvetek a játéktól. Persze itt már minden győzelemért kuponokat kaptok, melyek a pénz funkcióját hivatottak képviselni, így ezekért lehet a későbbiekben a kocsihoz alkatré-

mivel kifejezetten fáj hallani, ahogy a szegény autó csattan egyet, miközben visítva felpörög a motor. Kissé humoros a startnál az a kis japán hang, ami tökéletes akcentussal számol vissza. A kijelzők és a térképek is láthatóak, de nem zavarnak a vezetés közben senkit.

Ha az ellenfeleket nézzük, ott sem igazán lehet kivetnivalót találni, ha csak azt nem, hogy az egyes szintek végén "várakozó" bajnokok igencsak otthagynak a verseny alatt, mondhatni kicsit irreálisan jók. Nem állítom, hogy verhetetlenek, de az ember azt érzi, hogy kb. 200 lóerő különbség van a két kocsi között.

Némi szépséghibája a játéknak a kocsi irányíthatósága. Sokáig gondolkodtam, hogy mi lenne a megfelelő szó rá, talán a "lusta" állja meg a legjobban a helyét. Lomhán mozog a kocsi, ami egy autóversenyes, repesztős, száguldozós játéknál nem na-

TOGE MAX 2

ATLUS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1-2 JÁTÉKOS
3 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ NAGYON SZÉP ÉS RÉSZLETES GRAFIKA
× SOK APRÓ HIBA

79%

bizonyos kanyarokat kizárólag kézifékkel lehet bevenni, mert egyébként a kocsi nem fordul, pedig mindössze 120-al haladtok épp. Egy ilyen játékban ez még nem számít sebességnek.

Egyszóval pár apró hibát leszámítva nincs igazán gond a játékkal, sőt határozottan jó. Idővel megszokhatjuk az irányítást is és hamar azon kaphatjátok magatokat, hogy gyűjtitek a pénzt, veszitek az alkatrészeket és nyeritek a versenyeket sorra. Vigyázat addiktív!

ADVAN RACING

Az ADVAN RACING a második játék, amely európai autóversenyhez szokott szemek számára majdnem tökéletesnek tűnhet, ami nem is áll messze a valóságtól, mivel szinte minden benne van a játékban, ami egy jó versenyhez kell, ráadásul még nem is szívatja szanaszét a szerencsétlen pilótákat a gennyes driftelés hülye kötelezettségével. A játékról annyit kell tudni, hogy természetesen Japán barátaink tapasztalhatták ezt is meg először, ám mint már fent említettem alapjaiban rúgja fel a keleti játékok által oly szívesen használt szabályokat, így nagyon könnyen játszhatóvá és hangulatossá téve önmagát.

Intró ügyben nem kívánok állást foglalni, mivel még hátra van 2 másik játék és ha mindegyiknél leírom, hogy jó és hangulatos a végén már uncsi lesz kicsit. Az első dolog, ami kicsit csúnyácska az a töltögetések alatt látható képernyő. 1988-as C64-es színvonalon mozog, ám szerintem a készítők is érezték a dolgot, így beiktattak egy apró trükköt, melynek segítségével szívesebben nézi az ember ezeket a forgó háromszögeket (mert azokból áll a képernyő). Névlegesen: ha befejeztünk a versenyt, eredményünktől függően a gép a töltés alatti képernyőn fog értékelni minket. Nem a LOADING felirat fog pörögni a szemünk előtt, hanem a gép véleménye a helyezésünkről.

A főmenü egyszerű és hasznos pontokból áll. Az opciók belövésénél kihagyom a gombkiosztást és a kontroller-beállításokat, inkább a konfigurációra érdemes odafigyelni. Na, persze itt sincs semmi bonyolult, de az "első" játékosok itt könnyíthetik meg a dolgukat a nehézség beállításával és a navigátor bekapcsolásával. Utóbbi csak virtuális, mert ugye nem ül mellettünk senki, ettől függetlenül előrejelzi a gép a kanyarokat rendesen.

Mivel a játék "otthona" kicsit messze van tőlünk, nem hiszem, hogy valakit is érdekelne az INFORMATION pont, ahol az ADVAN autóit nézegethetjük meg, mindenféle szempontból. Olyan ez, mint a NEED FOR SPEED-ben az autókról a kisfilmek.

QUICKRACE esetén négy verseny közül választhatjuk ki a legszimpatikusabbat. Szokatlan módon itt sem kell a pénzre támaszkodnunk, mivel bármelyik kocsival mehetünk. Verseny szempontjából is rengeteg kategóriát vonultat fel a játék az alsóosztálytól egészen a Super Sports Car-ig. Ha megcsodáltátok a gépjárműveket és kiválasztottátok a legjobbat, a pályát kell megadnotok. Itt lesz egy pár ismerős alakzat egyaránt az F1-rajongókank és a Gran Turismo-imádó vezetőknek is. Még az időjárást is beállíthatjátok, sőt a napszakot is. Ha éjszaka versenyeztek, készüljetek fel, hogy meglepő lesz látni, az autók ütközésekor a szikrázó alkatrészeket, de azok is kapnak az élethűségből, akik nappal vezetnek, mivel az égő gumi füstfelhőbe ha belehajtotok, bizony nem sokat láttok majd, különösen a startnál, ahol az aszfalt 6-7 kocsi 4 kerekét radírozza teljes erővel.

A versenyt közvetlenül megelőző beállítások







Option Tuning Car Battle 2

a legfontosabbak, de csak akkor, ha értő kezek babrálják meg a kocsit. Ha nem nagyon vagytok tisztában a dolgok jelentésével és hatásával, inkább hagyjátok gyári beállításon a kicsikét. Némi angol tudással és egy kis ésszel azért a kerekeket és a hasonló apróbb modifikációkat be tudja állítani mindenki. Itt hét kategóriában kell egyébként állítgatnunk, de ezekről most nem érdemes egyenként írni. Ha valakit mégis érdekelne, hogy mi-mire való, akkor lapozzon fel egy korábbi Konzolt, megszámlálhatatlan alkalommal írtunk magyarázatot a dolgokhoz.

Amikor elérkezünk a versenyhez, az utolsó képen még minden paramétert megnézhetünk újra, mint körök száma, időjárás...stb. A versenyben a legjobban az tetszik, hogy az alapból is jó grafika mellett sok apróságra is figyeltek a készítők. Például az autókon folyamatosan tükröződik a napfény (már amikor persze süt a nap), emellett mint már fent említettem fizikálisan befolyásolhatja egy másik versenyző viselkedése a verseny kimenetelét még akkor is,



Option Tuning Car Battle 2

ha nem közvetlenül velünk ütközik. Jó példa erre, amikor két-három kocsival előttünk valaki kirohan a kavicságyba, és akkora port ver fel, hogy senki nem lát semmit. A végeredmény szempontjából ez nem jó, de a játék értékelésében rengeteget jelent. Mondhatja bárki, hogy jelentéktelen dolgok, de szerintem pontosan az ilyen apróságok teszik jobbá a játékokat. Szóval, a verseny elején még az esernyős lányok is ott állnak a kocsik körül, aztán (sajnos) eltűnnek a start pillanatában. Mint már írtam, a játék grafikája nagyon szép, ez különösen az olyan pályákon jön át, ahol fák, virágok, kertek vannak a közvetlen környéken. A belső kameraállások is használhatóak, bár szerintem az a belső nézet, ahol az ablakkeretet is látni nem nagyon nyújt átlátható képet az ellenfelekről és a pálya rejtett nehézségeiről.

Ha már az ellenfelekről beszélünk, nem csalnak nagyon feltűnően, de látható alkalmanként olyan is, hogy valaki még a füvön is gyorsabb, mint én az aszfalton padlógázzal. Ez van. Elsőre szokatlan lehet az autók irányítása, mert kicsit "szögletes" a dolog. Ez azt akarja jelenteni, hogy az előző játékkal ellentétben itt, ha balra húzzuk a kormányt, akkor bizony azonnal kőkeményen befordul a kocsi, ebből kifolyólag sokszor egyszerűen túlkanyarodunk a járművel és mire észbe kapunk, már valaki a fenekünkbe rohant és teljesen keresztbefordított minket az úton. Ezt is meg kell szokni, akárcsak a "puha" vezetést és pár perc múlva már represztúrban is minden kanyarban.

A játék jó, szép és gazdag. Nem tudom, hogy feltűnt e valakinek, hogy még nem is szóltam a bajnokságról. Na, ahhoz kéne még vagy 2 oldal, mert ott aztán van választék mindenből. Mindenkinek ajánlom, aki szereti a szép kocsikat, a nehéz pályákat és legfőképp az erős, és po-

OPTION TUNING CAR BATTLE 2

ATLUS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA
HANGULAT

1 JÁTÉKOS
5 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ SZÉP GRAFIKA, ÉLETHŰ AZ ETMOSZFÉRA
× NEHEZEN IRÁNYÍTHATÓ

75%

fátlanul makacs ellenfeleket. Ha ezt sikerül megszereznetek, akkor fogjátok először érezni, hogy milyen kevés jó dolog jut el kis hazánkba.

TOGE MAX 2, MAX G

Az utolsó két játékról sokkal inkább érdemes



egyben írni, mivel gyakorlatilag egy játék két különböző időben kiadott verziójáról van szó. Tény, hogy a hátralévő egy oldalnyi hely ke-



vés a teljes leírásokra, de inkább csipegetnék a fontosabb információkból és majd ti kifiléztek a játékokat (mert érdemes, nekem elhihetitek!). Függetlenül a megjelenések időpontjától, mindkettő nagyon jó és nem véletlenül maradtak a tesztelés végére. Látványban és hangulatban nyugodtan mondhatom, hogy bármelyik létező száguldó-programmal felveszik a versenyt, az hogy ennek ellenére nem jutottak el Európába talán annak tudható be, hogy az oly sokat emlegetett driftelés a játék központi feladata és bizony legalább a fele a játékoknak titok marad számunkra is, mert nincs sehol angol leírás hozzá. Japánul pedig még mindig elenyészően kevesen tudnak, ám azok is Thai-csirkét sütnek valamelyik multiplex környékén, nem pedig PSX-játékokat tesztelnek. Névlegesen a TOGE MAX 2 és a MAX G a két játék, melyet az ATLUS dobott piacra. Előbbi a maga megjelenésének idejében nagyon sikeres és közkedvelt volt, ám a sok apró hiba, ami a játékban felfedezhető, nyilvánvalóvá tette, hogy hamarosan jön egy jobb. Ehhez jött még az 1998-as megjelenési dátum, így nem kellett sokat várni, hogy másfél évvel később megjöjjön a MAX G, ahol szinte semmit sem változtattak a felépítésen, csak azokat a bizonyos apró hibákat javították ki.

Kezdjük akkor a két MAX közül a TOGE 2-vel. Itt intró nélkül rögtön a 8-részes főmenübe jutunk, ahol mi magyarok a STORY pontot el is felejthetjük, bár ha valaki szeret úgy játszani, hogy nem ért semmit az egészből, csak a versenyeket nyomja, az nekiülhet, de amikor a kocsiját kell majd tuningolni, csak a vak szerencsében bízhat. A menük között van iskola, párbaj, időmérés, egyszóval minden.

A KING BATTLE jó lehetőség arra, hogy a játékot megismerjük. Itt láthatjuk, hogy miért tartom az egyik legjobb játéknak. Mindent kiválaszthatunk a kocsihoz, különösebb megkötések nélkül, így a nekünk legjobb pályán, a szerintünk legjobb időjárásban próbálhatjuk ki a játékot. Például nekem megdöbbentő volt, hogy látni a vezetőt a kocsi-



Max-G

ban az üvegen keresztül és miközben megy az autó látni, ahogy kormányoz és dülöngél balra-jobbra az épp aktuális kanyartól függően. Persze ez magában nem lenne újdonság, de a grafikai kivitelezése a legjobb, amit valaha láttam. A játékban a legszokatlanabb a gombkiosztás lesz, mert teljesen logikátlanul sikerült megkavarni az irányítást. Az indulásnál például fel kel váltani egyesbe akkor is, ha automata sebváltón vagyunk. Ha viszont mi szeretnénk sebességet váltani, akkor határozottan nyögvenyelős lesz az egész verseny. Arról nem is beszélek, hogy az ellenfeleket itt bizony kötélen húzzák, úgyhogy már a startnál eldőlhet sok minden. Ami a pályát illeti, szépen és élethűen van kidolgozva minden, így a látvány hibátlan.

A kép jobb alsó sarkában található kis kijelző a Drift'o meter, ami akkor ad pontokat, ha jó hosszan faroltatjuk a jármű fenekét a kanyarokban. Ezek a pontok akkor lesznek fontosak, amikor több versenyző is van és a versenyek végén a gép a DRIFT-pontokat is beszámítja a végeredménybe.

A legnagyobb hiba a TOGE MAX 2-ben mégis a belső nézet. Úgy gondolom, hogy pusztán ezért is érdemes volt a MAX G-t is megjelentetni, mivel rengetegen csak "belsőből" tudnak vezetni, itt viszont ha erre a nézetre váltunk, olyan a kép, mintha folyamatosan az eget kémlelnénk. A kép egyharmada a pálya és kétharmada a szép kék ég. Mondanom sem kell, hogy ez így vezethetetlen.

Ennyi talán elég is a TOGE MAX 2-ből, most térjünk át a MAX G-re, ami minden tekintetben a legjobb Japán NTSC autóverseny, amit eddig láttam.

A játék 99-ben készült és a 2000-es megjelenés már jelzi, hogy a legjobb, legkiforrottabb irányítást sikerült beleprogramozni.



A menüpontok szinte teljesen megegyeznek az előző MAX-szal. Van STORY, KING BATTLE, REPLAY...stb. Ami itt új, az a SCHOOL-t helyettesítő GYMKHANA. Itt is vezetni tanulunk majd, de időre és kissé érthetőbben, mint eddig. Ez olyan TURISMO-s iskola, ahol egy megadott időn belül kell végigmennünk egy megadott pályán. A gombkiosztással már nem lesz gond, mivel helyre tették ATLUS-ék és az előző játékban annyira zavaró belső nézet is meg lett javítva, így remekül látni, könnyen vezethetőek a kocsik és a grafika is szemet gyönyörködtető az egész játék alatt. Szóval, itt vonalakon kell átmenni időre, ami abban segít majd, hogy a driftelés jobban beleívódjon a kezünkbe. Ha úgy érzitek, hogy már megy, akkor indulás a versenyre.

A verseny előtti beállítások is teljesen nyilvánvalóak és érthetőek. (Itt még szerencsére angolul vannak leírva!)

Maga a verseny legszembetűnőbb tulajdonsága, hogy sokkal dinamikusabb, mint a korábbi játékban. Valahogy jobban érezni a sebességet és ha jó kocsival vágunk neki a kergetőzésnek, az ellenfeleket is meg lehet szorítani, még a legkeményebb kategóriában is. A driftelés természetesen itt is mérve van, ami a versenyek végén a RANKING pontban fog megmutatkozni a DRIFT POINT-nál.

Az igazság az, hogy legalább két oldal kéne csak ennek a játéknak a megfelelő leírásához, ám akkor lemaradtatok volna a többi érdekességről, így bár keveset írok eme utóbbi alkotásról, azért remélem, hogy mindenkinek sikerült némi képet adnom a játékról.

Összességben a fenti játékok mind-mind érdemesek lennének az európai piacok meghódítására is, ám ameddig a fejlesztők és a vezetők másképp gondolják, csak "megkerülő" úton juthat el hozzánk sok hasonló játék. Nem győzöm hangsúlyozni, hogy sokkal több, sokkal szerteágazóbb mindegyik a fent említett játékok közül, ám a nyelvi határok és a korlátozott oldalszám a lapban nem teszi lehetővé, hogy mindent leírjak, ami eszembe jut, miközben játszom ezekkel a programokkal. Ha engem kérdeztek, mind a négy játéknak ott a helye egy autóversenyző polcán, mivel mind a négy játék valami újat, valami érdekeset, valami egyedit mutat a száguldás világából.

Adam



Max-G

MAX G

ATLUS

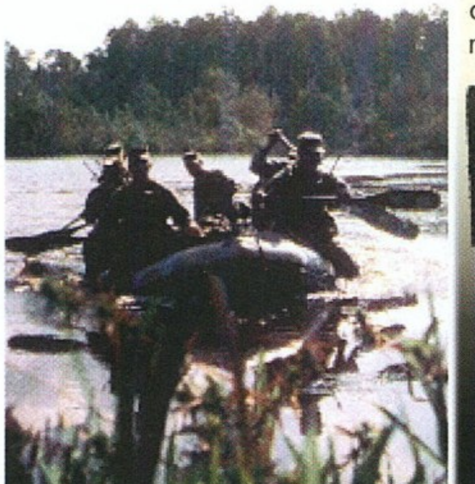
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE B
ZENE A
HANGULAT

1-2 JÁTÉKOS
4 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ SZEMGYÖNYÖRKÖDTETŐ
× SZINTE HIBÁTLAN

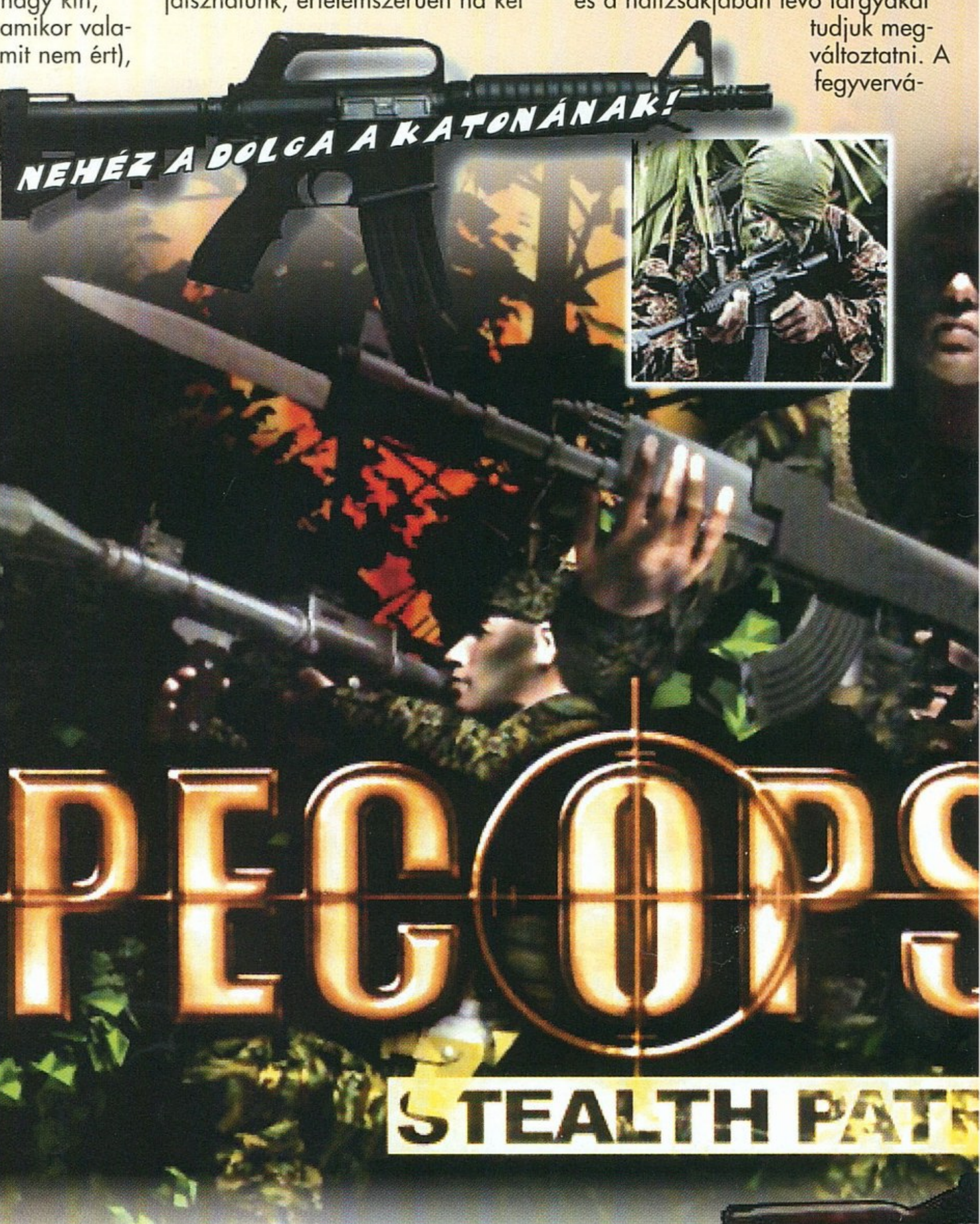
90%

Amikor meghallottam, hogy készül ez a játék, kíváncsian vártam, vajon sikerül-e neki a Rainbow Six nyomdokaiba lépni. Egyik nap csoda történt, mert kézhez kaptam a játékot, hogy tetőtől-talpig tanulmányozhassam és közölhessem veletek a tapasztalataimat és a végeredményt. Természetesen nem fogom már most rögtön az elején elmondani az összes információt, hiszen akkor (legnagyobb bánatomra), nem olvasnátok végig a cikket.



AKCIÓ EZERREL

Ez az a progi, mellyel mindenki kiélheti kommandós hajlamait, hacsak nem tette meg ezt korábban, a Rainbow Six során. A két program nagyban különbözik egymástól, de elég sok a rokonság is köztük. Sorra veszem őket. Mind a két játék kommandós szimulátor, egy külső és egy belső nézettel (a belső nézet itt egy kissé használhatatlan). A feladatok a stílus jellegéből fakadóan nagyon hasonlóak, többnyire valakik legyilkolása, valamilyen objektumok megsemmisítése, erődök elfoglalása-megvédése lesz. A Spec Ops annyiban különbözik a Rainbow Six-től, hogy itt a küldetések teljesen a szabad ég alatt játszódnak, embereink pedig nem egészen kommandósok, hanem egy speciális ranger alakulat tagjai. Mikor beraktam a lemezt a gépbe rögtön egy kis kezdő animációcska villant fel a szemeim előtt. Elégé szegényes volt, mert inkább csak képek sorba mutogatását (slide show) és a történet elmesélését tartalmazta. A beszédet egyik ranger társunk szájából halljuk (már ha halljuk), ő mondja el miből is áll a rangerek élete és tálalja ki előttünk élete problémáit. Őszintén bevallom, ezt nem tudom elmesélni nektek, mert egy árva kukkot nem értettem belőle, talán csak az első pár mondatot, annyit hogy: "Én egy ranger vagyok és milyen kemény ez a meló..." Ezután a menü következik, ahonnan új játékot kezdhetünk, visszatölthetünk régi, mentett játékot (amit általában automatikusan megtesz a játék induláskor), vagy ellátogathatunk a beállítások menübe. Itt a már jól megszokott, minden játékban egyforma beállítási lehetőségek közül válogathatunk. Kár rá vesztegetni a szót, mert a hely ezúttal elég szűkös, hiszen háttérzene hangereje a duplájára növekszik, a dallamot valami harsona játssza, úgyhogy aki kiveszi belőle, hogy mit hadar az amerikai akcentussal daráló ürge, az írja meg nekem, és én személyesen gratulálok, esetleg átnyújtok egy hangszórót is. Miután ezt a kínt végigszenvedtük (mert ugyebár mindenkinek nagy kín, amikor valamit nem ért), szükségesnek érzem, hogy a kezeléséről részletesebben írjak. A CD egyébként többnyelvű feliratozást is lehetővé tesz. A játék nyelvezetét vagy még a menü bejelentkezése előtt kell kiválasztanunk, vagy megváltoztathatjuk később is, az Options-ből. Kattintsunk rögtön a "one player"-re. Ja mert, hogy ketten is játszhatunk, értelemszerűen ha két irányítóval rendelkezünk. Ha a "quickstart"-ra nyomtunk, akkor rögtön egy bevetésen találhatjuk magunkat és itt kedvünkre gyakorolhatunk. De a játék lényege a normál missziónál kezdődik, mert itt a csapatunkat és a fegyvereiket mi állítjuk össze. Miután elkezdtük az új játékot, beírhatjuk a nevünket, majd megkapjuk az első küldetés részletes leírását, a térség fontosabb objektumait és egy kis térképet. Ezután kell kiválasztanunk a rangereket a helikopterből, összesen öt ranger közül választhatunk, melyek fegyverzete és ereje is eltér egymástól. Játék közben túl nagy különbséget nem fogunk tapasztalni köztük. Két rangert kell választanunk, ha kétszer kattintunk egyre, akkor annak a fegyverzetét és a hátizsákjában lévő tárgyakat tudjuk megváltoztatni. A fegyverválaszték óriási, csak sajnos semmi különbség nincsen közöttük, talán csak a gránátvetőn látszik meg, hogy más. Ha már befejeztük a válogatást nyomjunk a pilótafülkére, felzendül a harsona és már indul is az akció. Rögvest a pályán találjuk magunkat, ahol akkora sötétség tombol, hogy














EA SPORTS
SUPERCROSS 2000
HONDA
44



STAR OCEAN: THE 2ND STORY - TIPPEK

FEJLESZTHETŐ TULAJDONSÁGOK

Az alábbiakban nézzük a kifejleszthető tulajdonságokat. Az alábbiakat a Speciality menüből érhetjük el, persze, már ha kifejlesztettük őket.

Oracle: Ezzel Triát, egy Istent hívhatunk elő, aki olykor hasznos, olykor kamu infókkal lát el minket. A Radar-t, a Piety-t és a Playfulness-t kell hozzá fejleszteni. Nem túl fontos, érdemesebb másnak adni a drága Skills pontot mint ennek a – szerintem – hülyeségnek.

Musical Talent: A játék során hangszereket vehetünk, melyeket ezzel a tudással tudjuk használni. Minden hangszerhez két dallam tartozik és mindegyik dallam más-más tulajdonsággal ruházza fel embereinket, amíg szól. Például növelhetjük a tulajdonságaink értékét, HP-t, MP-t, támadó és védő erőnket, befolyásolhatjuk, hogy hányszor támadjanak meg minket stb. Először komponálni kell a dallamot, amihez szükség lesz a Feather Pen nevű cuccra, ezt szinte minden boltban lehet kapni. Ha ki komponáltuk a két dallamot, akkor a Play Music-kal lejátszhatjuk azt. A lejátszáshoz szükség lesz a Conductor's Baton nevű cuccra. Ehhez a tulajdonsághoz fejleszteni kell Music Instrument és a Musical Notation tulajdonságokat. Mindig egy szereplővel – mondjuk Renával – fejlesszük ki a dallamokat, mivel ha sokszor csináljuk kifejlődik a ritmusérzék (Sense of Rhythm), ami később még kelleni fog. Ezt a Talent menüben nézhetjük meg – a Skills képernyőn nyomjunk kétszer Háromszöget. A kifejleszthető dallamok listáját és a Talent-eket lentebb nézhetitek meg.

Peactice: Amennyiben ezt kifejlesztettük és be is kapcsoltuk emberünk, több tapasztalati pontot fog kapni a harcok után, de a tulajdonságai lecsökkennek. Az Effort-ot, a Perseverance-t és a Patience-t kell hozzá fejleszteni.

Scout: Változtathatjuk, hogy mennyiszer támadjanak meg menet közben. A Look for Enemies-el többször, a Run from Enemie-zel ritkábban jönnek a harcok. A Danger Sense-t kell növelni hozzá.

Familiar: Ezzel hívhatunk egy madarat, majd tárgyakat és cuccokat vetethetünk. Később vissza fog jönni Pet Food nevű kaja kell, hogy használhassuk. Mindig más-más madarat hívhatunk embertől függően, és más cuccokat rendelhetünk. A Whistling-et és az Animal Training-et kell hozzá fejleszteni.

A következő tulajdonságokat az Item menüből a Háromszög lenyomásával hozhatjuk elő. Először lássuk az Item Creation-ben miket lehet fejleszteni.

Art: Ezzel különböző képeket és kártyákat lehet előállítani, melyeket a harcban fel lehet használni. A portrék a szereplőkről csak nézegetésre valók, de tök jól néznek ki. Ezen kívül cuccokat is elő lehet vele állítani. Képet és kártyát a Magic Canvas, tárgyakat a Magical Clay nevű cuccból lehet előállítani, melyeket boltokban vehetünk. Ahhoz, hogy az Art fejlődjön a Sketching-et és az Esthetic Sense-t kell növelni.

Customize: Ezzel a tulajdonsággal fegyvereket állíthatunk elő. Minden karakter magának csinálhat fegyvereket. Válasszunk ki egy fegyvert, amit össze akarunk párosítani valamilyen kővel, aztán magát a követ kalapáljuk össze a fegyverrel. Rengeteg féle harci eszközt készíthetünk, kísérletezzünk vele. A Craft, Metal Casting, Functionality tulajdonságokat kell fejleszteni hozzá.

Identify: Kielemezhetjük a kérdőjeles cuccokat. Spectacles nevű tárgy kell hozzá. A Tool Knowledge, Mineralogy és a Herbal Medicine tulajdonságokat fejlesszük hozzá.

Metalwork: A különböző kövekből tárgyakat készíthetünk – egész jó cuccokat lehet belőle nyerni. Ahhoz, hogy fejlesszük adjuk a pontjainkat a Mineralogy, Craft és Esthetic Sense tulajdonságainknak.

Authoring: A különböző kifejlesztett tulajdonságból ezzel könyveket állíthatunk elő, melyekkel aztán fejleszteni lehet a tudásainkat. Mindig azt, amiből elő állítottuk a könyvet. A Writing Skill-t kell fejleszteni hozzá.

Compounding: Növényeket mixelhetünk össze. Hasznos gyógyító füveket lehet előállítani vele. A Herbal Medicine, Biology és a Mental Science tulajdonságokat fejlesszük hozzá.

Cooking: Menet közben vehetünk különböző kajákat – zöldség, hús, hal, tojás stb. Ezeket főzhetjük meg. Tök jó HP és MP töltőket lehet előállítani vele. A Kitchen Knife, Recipe és Good Eye tulajdonságokat kell fejleszteni hozzá.

Alchemy: Kövekkel és kristályokkal és egyéb hasznos kőzetekkel lehet itt kísérletezni – jobb köveket lehet előállítani, amik aztán fegyverkészítésnél lehetnek hasznosak. A Scientific Ability-t, a Mineralogy-t és a Fairyology-t kell hozzá fejleszteni. Iron kell ahhoz, hogy alkalmazni tudjuk.

Survival: Tárgyakat és növényeket áshatunk ki a földből azon a helyen, ahol állunk. MP-t fogyaszt a Herbal Medicine és Patience tulajdonságokat fejlesszük hozzá.

Reproduction: A varázskamerával (Magical Camera) és hozzá filmmel (Magical Film) tárgyakat duplikálhatunk. Igen hasznos főleg a játék vége felé, mivel majdnem bármelyik tárgyal működik! A Copying tulajdonságot kell hozzá fejleszteni.

Machinery: Különböző gépekből érdekes masinákat, tárgyakat és bombákat állíthatunk elő. Kell hozzá a Mech Knowledge és a Mech Operation.

Ezek után nézzük a Super Specialty Skills-eket mely az Item Creation alatt található. Ezek a tudások sok esetben megegyeznek az Item Creation-ban látottakkal, csak sokkal nagyobb hatásfokkal működnek, persze nehezebb is kifejleszteni őket. Fejlesztésükhöz az IC-ben található tulajdonságokat kell fejleszteni.

Master Chef: Hasonló a Cooking-hoz, de itt mixelhetjük is a kajákat. Szintén HP és MP töltőket lehet előállítani vele. A Cooking és Compounding tulajdonságokat fejlesszük hozzá.

Orchestra: Zenéket lehet vele lejátszani, melyek a karakterekre hatnak. Conductor's Baton nevű tárgy kell hozzá, no meg a Musical Talent és Art tudásokat kell fejleszteni hozzá.

Comprehension: Ha bekapcsoljuk embereink harcban kombinálni fogják az erejüket, hogy több Skill pontot kapjanak. A Practipe és Survival tudásokat fejlesszük hozzá.

Come on Bunny: Egy nagy nyulat hívhatunk mellyel, közlekedhetünk a világtérképen úgy, hogy nem támadnak meg, ráadásul a szárazföldön megkötés nélkül közlekedhetünk – amíg nincs repülőnk elég hasznos. A Familiar és a Scout-ot fejlesszük hozzá.

Publishing: A Fountain Pen nevű cucc segítségével könyveket írhatunk. Ezekkel karaktereinket fejleszthetjük és eladhatjuk őket jó pénzért – ez utóbbit a 2-es CD-n lehet. Az Authoring és a Machinery-t fejlesszük hozzá.

Identify All!: Ez egy elég jó dolog. Ha rányomunk és a beállítást "Give Discount"-ra tesszük olcsóbban vehetünk cuccokat a következő vásárlásnál. Ha a "Raise Price"-t állítjuk be, drágábban lehet eladni a cuccainkat. Ehhez az egészhez csak Spectacles nevű cucc kell és fejlesszük az Identify és Metalwork tudásainkat.

Blacksmith: A kőzeteinkből nyerhetünk cuccokat – főleg Armorokat. A Smith's Hammer nevű tárgy kell a használatához. Fejlesszük a Customize és Alchemy tudásainkat.

Reverse Side: A Vellum Paper nevű papírból értékes papírokat és csekkeket nyerhetünk melyekkel például ingyen aludhatunk a szállodákban – ezután abban a városban ingyen szállhatunk meg. Szerezhetünk még más egyéb papírokat is. A Pickpocketing és Reproduction tulajdonságokat kell fejleszteni hozzá. Ez egyébként megfelel hivatalos papír hamisításának.

Pickpocketing: Eme tulajdonságot csak a Skill menüben találjuk. Claude-nak vagy Renának érdemes kifejleszteni – attól függ, hogy melyiket játsszuk. Ha kifejlődött szereljük fel valamelyiküket Bandit's Glove nevű kesztyűvel és hatására a Négyzet lenyomásával lophatunk a városokban mászkáló emberektől. Mindig csak egy cuccot lophatunk el emberenként. Ha nem sikerül (fejlesszük a Dex-t), akkor attól az embertől többet nem lehet zsebelni. A lopkodás hatással van a játék megnyerésére – kevésbé fognak szeretni bennünket a barátaink. Ezért csak úgy lopjunk, hogy Négyzettel megyünk be a városba, és egyedül legyünk, ne legyen velünk senki, amikor zsebmetszősdit játszunk. Ilyenkor nincs hatással a megnyerésre a lopás. Barátainktól is lehet lopni, bár nem tudom, hogy ez hatással van e rá. Ha megtaláltuk a Magician Hand nevű cuccot és odaadjuk Claude-nak vagy Renának, javíthatjuk a lopás sikerének valószínűségét.

DALLAMOK

Most pedig nézzük, milyen dallamokat komponálhatunk, hangszerek és a hatások szerint.

Piano:

The Song of Salvation: Járkálásközben megy fel a HP-nk

The Song of Blessings: Megnöveli az összes paraméterünket.

Cembalo:

The Ghost Dance: Az AIM tulajdonságunk megnő.

The Fairy Dance: A Dodging abiliti fog növekedni a hatására.

Silver Trumpet: Ezt a hangszert nem lehet boltokban megvenni, mint a többit, hanem speciálisan meg kell szerezni lásd. a titkos barlangot a cikk végén.

The Evil Melody: Egy NAGYON erős angyal jön elő és megtámad minket.

The Melody of Gods: Sajnos ez az egyetlen, amiről nem tudom, hogy mire jó, azt hiszem valami pozitív hatása van.

Harmonica:

The Strains of Battle: Amíg ez a dallam szól, többször megtámadnak minket.

Strains of Loneliness: Az előbbinél ellentétes hatása van, azaz kevesebb alkalommal támadnak meg minket.

Lyre:

The Judgement: Az ATC (támadóerő) megnövekszik.

The Eternal Song: A Def (védekezés) nő meg a hatására.

Violin:

Enter the Hero: Valamivel gyengébb ellenfelek lesznek harcban.

Hail of Goddes: A Specialty ereje növekszik meg a hatására.

Organ:

The Song of Healing: Járkálásközben megy fel a HP-nk.

The Song of Hope: Ugyanaz, mint az előző csak az MP-nk növekszik.

TALENT

Ezeket a Skills menüben a Háromszög kétszeri lenyomásával nézhetjük meg. Bizonyos tulajdonságok és tudások használata után fejlődnek ki.

Originality: Használjuk az Art-ot, akkor kifejlődik.

Dexterity: Pickpocket-et vagy az Item Creation-t használjuk, hogy kifejlődjön.

Writining Ability: Writining és Musical Talent-et használjuk, hogy kifejlődjön.

Pitch: Musical Talen-tet használjuk a kifejlesztéséhez.

Sixth Sense: A Scout-ot kell fejleszteni hozzá.

Sense of Taste: A Cooking-ot használjuk hozzá.

Sense of Design: Art és Metalwork-öt használjuk hozzá.

Sense of Rythm: Musical Talent-et használjuk a kifejlődéséhez.

Love of Animals: A Familiar rendszeres használata után jelenik meg.

The Blessing of Mana: Csak a varázslóknál (Rena, Celine, Noel, Leon) van meg ez a tulajdonság és csak is nekik lehet.

A LEGJOBB CSAPAT

Mint minden RPG játékban a SO2-ben is, ahogy haladunk előre a történetben, úgy fognak hozzánk csatlakozni szereplők. Összesen nyolc ember lehet velünk egyszerre, ám a játékban összesen 12 szereplővel futhatunk össze. Ebből következik, hogy nem mindegy, hogy kit mikor veszünk fel és az sem, hogy melyik szereplővel játsszuk a játékot. Próbáljunk úgy játszani, hogy lehetőleg a legváltozatosabb karakter kombinációval, már csak a hangok gyűjtése miatt is. Lássuk sorban a karaktereket az egyszerűség kedvéért mind a 12-töt és róluk egy kis jellemzést.

Claude: A játék első főszereplője. Az elején még nem túl erős, de aztán ahogy az lenni szokott ő lesz a legbikább karakter.

Rena: A másik főszereplő. Nem túl erős, ám nagyon jó karakter, mert sokáig csak is ő képes gyógyító varázslatokra.

Celine: A történet szerint fogunk vele találkozni és megkérhetjük, hogy csatlakozzon. Nem túl erős, de jól használja a varázslatokat, a játék elején hasznos karakter hisz még kevesen vagyunk.

Ashton: Ő már titkos szereplő. Ahhoz felvegyük menjünk be Négyzettel a Cross városba. Induljunk el északra, a lépcsőknél egy háromszemű embernek kell elhaladnia. Ha megtörtént minden rendben van. Menjünk Herlie-be, ami Cross-tól keletre van, egy kikötő város. Itt a bejárat előtt beszéljünk a két emberrel, akik elmondják, hogy Salvában egy sárkány tűnt fel. Menjünk vissza Salvába be a bányába. Nyugati irányba, ahol egy sárkánytáblát látunk, most már elmehetünk. A labirintus végén meg kell találnunk Ashton-t. Némi beszélgetés után csatlakozik, ha megkérjük rá. Ez után egy kisebb alkalandot végezhetünk vele. Menjünk Mars városba Celine apjának házába (Elder's House). Itt a könyves polcon találnunk kell egy speciális könyvet, melyet olvassunk el. Ezután menjünk a Mountain Place nevű helyre, ami a Clik-be vezető hídtól balra található – piros az ég. Az őr nem enged be, ezért menjünk vissza Cross-ba és kérjünk engedélyt a királytól. Ezután jöjjünk ide vissza és találjuk meg a keresett tárgyat. Ha ez megvan menjünk Cross-

tól nyugatra a hegyekbe, piros pont jelöli. Itt némi járkálás után egy kemény főellenséget kell legyőzni – álljunk kb. a 26-os szinten. Ha legyőztük menjünk vissza oda, ahol felvettük Ashton-t. Némi beszélgetés után végleg csatlakozik hozzánk. Ő a játék legegyedibb és legérdekesebb figurája. Claude után a második legerősebb embere lesz a játéknak. Viszont ha felvesszük, már nem lehet felvenni Operát és Ernest-et. Ha viszont Operát és Ernest-et választjuk, Ashtont nem lehet felvenni. Játsszuk úgy a játékot, hogy az egyik végigjátszásban az egyiket, a másikban a másik kettőt vegyük fel.

Opera: Ha őt választjuk, tegyük a következőket. Nézzük végig a Private Action-t Cross-ban a háromszemű emberrel. A lacouri bajnokság után menjünk vissza Arliába – de a Négyzettel menjünk be. Beszéljünk Operával, aki a polgármester házának erkélyén álldogál. Menjünk ki a városból és menjünk vissza, de most csapatban. Szaladjunk a Shingo Forest-be, ahol láthatjuk Opera hajójának roncsait – ezt meg kell nézni, hogy felvegyük Ernest-et. Menjünk Hilton-ba egészen pontosan a bárba, ahol megtaláljuk Operát. Némi beszélgetés után csatlakozik. Menjünk Cross-ba és beszéljünk a királlyal, aki megadja az engedélyt, hogy belépjünk a Mountain Place-be – lásd. Ashton-nál. Járjuk be a helyet, majd amikor Opera megkérdezi kérjük meg, hogy csatlakozzon és maradjon. Ezután le kell győzni egy főellenséget. Nem rossz egy szereplő, érdekes fegyvere van.

Precis: Mikor megérkezünk Lingába, megtalálhatjuk Precis-t. Beszéljünk vele, majd hagyjuk el a várost és Private Acton-nel menjünk vissza. Keressük meg Precis-t aki, elvezet a házába és némi beszélgetés után csatlakozni akar. Itt eldönthetjük, hogy magunkkal visszük e. Kicsit gyenge karakter ám kis fejlesztéssel egészen megemberesedik.

Ha felvesszük Bowman-t, már nem tudjuk csatlakoztatni!

Bowman: Precis ne legyen a csapatunkban, mikor az estét a házában töltjük. Ekkor beszéljünk vele és kérjük meg, hogy csatlakozzon.

Leon: A történet szerint fog csatlakozni. Elég jó varázsló. A történet során az Eluria Colony nevű helyen elküldhetjük, ha feleslegesnek érezzük.

Ernest: Ha felvettük Operát, akkor lehet csatlakoztatni. Mikor a Hoffmann Ruins nevű romokhoz indulunk, akkor találhatjuk meg valahol a labirintusban. Azt hiszem a főellenség legyőzése után, mikor távozóban vagyunk. Először le kell győzni Ernest-et és aztán némi beszélgetés után csatlakozik Operával együtt – kérjük meg őket erre.

Dias: A játék elején felfoghatatlanul erős ember, ám sajnos csak Rena történetében lehet csatlakoztatni. A frontvonalon meg kell kérni, hogy csatlakozzon. A játék végére kissé legyengül, de így is a kedvenc szereplőm.

Noel: A történet szerint csatlakozik, ám később el küldhetjük, ha terhünkre van. Képes gyógyító varázslatokra, de közel sem olyan jókra, mint Rena. Nem túl jó karakter.

Chisato: Mikor megérkezünk Nede-re, akkor kell tenni néhány dolgot, hogy felvegyük. Mikor elhagyjuk a City Hall-t menjünk nyugatra. Találnunk kell egy nőt ő Chasito – csak akkor tudjuk csatlakoztatni, ha ezt végignéztük. Ezután North City-ben kell találkoznunk vele az egyik házban – nézzünk körül jól a városban. Mikor a Synard-ert megyünk, szintén összefutunk vele – elejti a ködkártyáját. Mikor visszaérünk Central City-be, az újságterjesztő irodában beszéljünk Chisato-val, aki csatlakozik hozzánk – ha van elég helyünk.

A legjobb csapat szerintem a Claude, Rena, Ashton, Dias négyes a játékban. A főszereplőket is ki lehet venni a csapatból, csak semmi értelme. A három harcos nagyon erős, Rena pedig nagyon jól tud gyógyítani. Persze ezt a csapatot csak Rena történetében lehet felállítani. Ne felejtsük el, hogy csak nyolc ember lehet maximum a csapatunkban!

NÉHÁNY HASZNOS TÁRGY

A Lacourban rendezett bajnokság után kapnunk kell egy Sharp Edge nevű kardot. Ezt semmiképpen se adjuk el! Claude-dal fejlesszük fel a Customize tudásunkat a 10-es szintre. Mikor már van Mithril nevű közetünk kb. a 2-es CD-n mentsünk és egyesítsük a Sharp Edge-et és Mithril-t a Customize paranccsal. Ha minden jól megy egy Minus Sword-ot kell kapnunk. Ezt a kardot szintén mixeljük egy kis Mithril-lel mire kapunk egy nagyon jó fegyvert, az Eternal Sphere-t Claude-nak. Ha nem sikerül töltsük be az előző állásunkat. Ennél a kardnál maximum a Levantine Sword a jobb.

Nagyon fontos a Magician Hand nevű cucc, amivel nagyobb sikerrel lophatunk. Ezt a Machinery tudással lehet kifejleszteni, majd az első CD vége felé.

A második diszken a Fun City-ben szerezhetünk úgynevezett Bunny Shoes nevű csizmát, amivel szupergyorsaságra tehetünk szert harcban. Az első Bunney Shoes-t a nyúl futó verseny bejárata előtt álló nagy nyúltól ellophatjuk, előtte mentsünk. Ha nem sikerül töltsük be újra az előző mentett állást és próbáljuk újra. A többi három csizmát a nyúlfutó versenyen nyerhetjük meg, játsszunk addig, amíg nincs legalább három darab.

A 2-es CD-n miután meg van a Synard elérhetővé válik egy titkos bolt, amely nem látható a világtérképen, itt nagyon jó cuccokat vehetünk, persze irtó drágán. Giveaway várostól – havas régiónál – délre van egy kicsi sziget, itt szálljunk le. A sziget déli csücskében megtalálhatjuk a boltot.

PRIVATE ACTION

Mint arról már menet közben több említést tettem a városokba két módon mehetünk be. Az egyik a hagyományos, a másik a Négyzetet lenyomva. Ekkor csapatunk szétoszlik. Mint említettem 86 megnyerése van a játéknak. Mitől függ, hogy melyik fog előjönni? Hát az égvilágon mindentől, de főleg attól, hogy mennyi PA-t csinálunk meg, és a PA-k alatt miket válaszolunk és miket csinálunk embereinkkel. Minél több vagy kevesebb PA-t csinálunk meg, úgy fog változni a bejövő megnyerések és azok milyensége. Ezen kívül hatással van a megnyerésre a lopás – ha nem egyedül csináljuk. Nagyon fontos, hogy embereinkhez kedvesek vagy durvák vagyunk a válaszadásoknál. Minden várost járjunk be többször is, és csináljuk meg többször a PA-ket. Minél változatosabban játsszuk a játékot, azaz más-más karakterekkel visszük végig, más-más PA-ket csinálunk meg, és más-más válaszokat adunk biztos, hogy nem lesz ugyanaz a játék megnyerése. Persze azt azért elmondanám, hogy a 86 megnyerés a játék grafikájával készült, mert más esetben 3 DVD-re se fért volna el a játék. Persze filmet is kapunk, de az mindig ugyanaz.

CAVE OF TRIALS

A következő labirintust nem muszáj megcsinálni, ám nagyon jó cuccokat szerezhetünk. Kössük fel a gatyát, mert nagyon nehéz lesz! Nem fogom mindenegyes emeletet részletesen szájbarágósan leírni, csak a főbb logikai részeket említem. Összesen 13 szintet kell bejárni, mindegyik végén egy főellenséggel, persze egyre nehezebbekkel. A normál szörnyek is egyre keményebbek lesznek. Általában érdemes bevédeni magunkat Petrify és kővé változtatás ellen, mert ez a két legidegesítőbb ellenséges támadás és sokszor használják a főellenségek. Mivel mentőhely nincs itt, ezért minden sikeres szint után menjünk ki menteni. A szörnyek nagyon erősek, kb. a 100-as szint körül jöjjünk ide. (Egyébként a 100-as szint után is lehet tovább fejlodni.) Hát akkor lássunk is neki.

Mindenek előtt meg kell találni a barlangot. A 2-es CD legvégén a főellenség Indalecio előtt van egy mentőhely. Itt mentsünk ki egy állást és menjünk vissza Fun City-be – szép kis túra lesz, az biztos! Fun City-ben a Battle Arenában a bal oldalról menjünk. Előtte nem árt, ha felszereljük magunkat a legjobb cuccokkal. Itt a nézők között van egy öregember, akivel beszéljünk. Ő vissza tud minket vinni az Expel-re. Fogadjuk el az ajánlatát. Visszakerülünk az Expel-re, egészen pontosan Arliába. A pingvinnel, ha akarunk visszamehetünk Nede-re – mondjuk neki, hogy "You silly Vern Vern!". Menjünk vissza a térképre és szálljunk fel a Synard-ra. Repüljünk Arliától nyugatra egy kis sivatagi szigetre, ahol egy piramis alakú épület található. Szálljunk le, mentsünk és lépjünk be a pokolba.

1. szint Heraldic Ruins:

Az első emelet még nagyon egyszerű, semmilyen logikai feladat nincs benne. A labirintus végén találunk egy főellenséget, aki 16 ezer HP-val fog rendelkezni. Nem lesz nehéz legyőzni. Ha legyűrtük kapunk egy Bunny Shoes-t.

2. szint Love Alley:

Itt szobrokat találunk, melyeket a megfelelő irányba kell forgatni. Név szerint lássuk a szobrok milyen irányba kell, hogy álljanak.

Feria: kelet
Milene: dél
Luke: észak
Lyod: kelet
Yuffie: dél
Sharon: nyugat
Cistina: dél

Luke és Milene között van egy kapcsoló, járkáljunk és keressük meg, ha átkapcsoltuk és megvannak a szobrok a megfelelő irányba egy újabb főellenséghez jutunk. 60 ezer HP-ja lesz, a segédjei 20 ezer HP-val rendelkeznek. Győzelem után megkapjuk a Seraphic Garb-ot.

3. szint Single Path Cave:

Na, ez már nehezebb. Megadott sorrendben kell végig menni a szobákon, különben nem nyílik ki a tovább vezető út. Az irány a következő: le, jobbra, fel, fel, fel, bal, le, bal, fel, bal, le, le, le jobbra, fel. Ha ezt az irány követjük, kinyílik az ajtó. Persze egy újabb fenevadak várnak ránk egyenként 35 ezer HP-val. Ha legyőztük őket, megkapjuk a Magical Drops-ot.

4. szint Dancing God Altar:

Itt találjuk meg Leon legjobb varázslatát, csak ne feledjük, hogy át lehet menni néhány helyen a falon. Menjünk észak-keletre, amíg egy kapcsolót nem találunk. Kapcsoljuk át és menjünk vissza a szobába, ahol az ember járkál. Menjünk be középen, ám előtt még legyen kifejlesztve valakinek a Sense of Rythm és a zenélés. Egy Isten jelenik meg a tánc istene. Válasszuk ki azt az embert, akinek a fentebb említettek ki vannak fejlesztve, és vele zenéljünk. Ha az istennő elégedett velünk megnyitja a tovább vezető utat. Menjünk balra és fel, amíg egy főellenséghez nem érünk. Neki 190 ezer HP-ja van és nem lesz egyszerű legyőzni.

5. szint Lady's Revenge:

Némi járkálás után egy főellenségre bukkanunk, melyre csak 1-et lehet sebezni. Ha akarjuk, elintézhetjük – sokáig fog tartani – ám el is lehet menekülni. Nem sokára Puffy-ba botlunk, akinek segítsünk. Három szörnyet kell elintézni, egyenként 35 ezer HP-val. Puffy-tól megkapjuk a Weird Slayer-t, amit adjunk oda Renának. Találjuk meg az imént elmenekült főellenséget (akire 1-et sebeztünk) és intézzük el – üssünk rá egyet Renával, akkor megadja magát. Megkapjuk a kulcsot a továbbvezető úthoz, amit már csak meg kéne találni – nem nehéz.

6. szint Burglar's Nest:

Induljunk el észak-nyugati irányba, a szörnyek miatt ne aggódjunk. Egy szobrokkal teli szobába jutunk, ahol érintsük meg a legalsók közül a jobb szélsőt. Ekkor kinyílik az ajtó lent. Néha itt a szobrok között megjelenik egy fickó, aki szuper cuccokat árul viszonylag olcsón, ha megtaláljuk vásároljunk be nála. A főellenség nem túl nehéz, ha legyőzzük megkapjuk a Funny Slayer-t. Ha esetleg lenne ilyenünk, egy ütéssel elintézhetünk itt a főellenséget is beleértve bárkit. Negyvenezer HP-ja lesz. Itt a bal oldalon vissza lehet teleportálni az első emeletre.

7. szint Goddes Altar:

Itt az előzővel ellentétben irtó kemény ellenfelekre számítsunk és egy hosszabb labirintusra. Amikor középre érünk, láthatunk egy kőtáblát és egy emelvényt. Olvassuk el a táblát. Először menjünk keletre, ahol az egyik dobozból – át lehet menni a falon alulról – ki lehet venni a Cracked Gem nevű követ. Ezt a Metalwork-kel alakítsuk át Red Lotus Gem-é. Ezt vigyük vissza az emelvényre és tegyük rá. Már mehetünk is tovább, de ne felejtsük összeszedni a ládák tartalmát sem. A főellenség kemény lesz 600 ezer HP-ja van, ha legyőzzük megkapjuk a Million Staff-ot.

8. szint Food God:

A Weird Slayer-t szereljük fel Renának, szükség lesz rá a szörnyek gyors elintézése miatt. Menjünk északi irányba és találnunk kell egy istent, akit etessünk meg. Először alacsony szintű kajákkal, később csak romlottal etessük (romlott hús, savanyú tej stb.). Hamarosan megmutatja nekünk igazi formáját – ő Puffy! Ezután kinyílik az ajtó és egy újabb főellenséghez kerülünk, kinek 400 ezer HP-ja lesz. Üssük úgy, ahogy csak tudjuk, akkor nem lesz túl nehéz.

9. szint Sealed Coffin:

Egy újabb egyszerűbb helyszín, csak meg kell találni a kijáratot. Jó, ha fel van szerelve a Weird Slayer, a zöld taknyok miatt. Itt most menjünk vissza a 6-os szintre és teleportáljunk vissza az 1-esre. Mentsünk állást, majd menjünk vissza az 1-es szintre. Forduljunk a bal oldalra. Egy piros kőlapokkal ellátott szobát kell találnunk, keressük meg. Járkáljunk és kapcsoljuk át a láthatatlan kapcsolókat. Ha mind megvan lezuhanunk a 9-es szintre és folytathatjuk a kalandot. Ha menteni akarunk, menjünk vissza a teleportal az 1-esre, majd onnan vissza a 9-esre. A 9-es szinten még nem lesz főellenség, csak ha már legyőztük a 12-es szinten található főellenfelet. Ekkor kapunk egy kincset, amit hozzunk vissza ide és egy 700 ezer HP-val ellátott ellenfelet kell elintézni. Győzelem esetén megkapjuk a Leviante Sword-ot, ami egy nagyon erős kard Claude-nak.

10. szint Decision Point:

Itt elég könnyű a feladatunk. A mintázott padlón mindig a zöldre kell rálépni, kb. ebben a sorrendben (kezdjük a bal alsó sarokból): fel, jobbra, fel, fel, jobbra, jobbra. Ekkor kinyílik az ajtó. Kutassuk át a helyet. A lejárat előtt a dobozból felvehetjük Ashton egyik titkos támadását. Celine legjobb varázslata is valahol itt van. Mikor megpróbálunk lemenni egy főellenség támad ránk, kinek 400 ezer HP-ja lesz. Eltart egy darabig, mire elintézzük. Ha sikerül megkapjuk a Valiant Guard-ot ami egy egész jó pajzs.

11. szint Dragon's Nest:

Nem egy nagy labirintus. Hamar egy főellenségbe botlunk, akit NAGYON nehéz lesz legyőzni. Ehhez nem is tudok stratégiát adni, legfeljebb annyit, hogy legyen nagyon sok feltámasztás nálunk, legyünk bevédve kővé változtatás ellen. Gyógyítsunk, ahogy csak lehet, használjunk Revive Card-ot – halál után automatán feléleszt. Ha legyőztük megkapjuk a Float Skill-t. Egyébként 550 ezer HP-ja van.

Ha legyőztük és le akarnánk menni a 12-re, történik egy kis gond, nem enged le a játék. Teleportáljunk ki a labirintusból, mentsünk és menjünk vissza. Ekkor a játék megkérdezi, hogy bemegyünk e két karakterrel – válaszoljuk, hogy igen. Válasszuk Claude-ot és Renát az erős támadások és a gyógyítás miatt – szereljük fel őket olyan jó cuccokkal, amilyenekkel csak lehet. Mikor belépünk meg se álljunk a 12-ig, ahová már lemehetünk.

12. szint Hall of Warriors:

Na, innen már pokoli nehéz lesz. Keressük meg a főellenfelet, aki 350 ezer HP-val fog rendelkezni. Szereljük fel Claude-ot Atlas Ring-gel és Renával gyógyítsunk, akkor könnyen megszabadulhatunk a madártól. Ha megöltük megkapjuk a Holy Sword-ot és a Seiken Farewell-t. Menjünk vissza a 9. szintre és nyomjuk le a fentebb említett főellenséget. Vizsgáljuk meg a koporsót, akkor előjön. Igen itt is csak ketten leszünk, úgy hogy vegyetek be egy nagy adag nyugtatót. Próbáljuk csapdába ejteni és a kisebb ellenfeleket intézzük el először. Nem lesz kis feladat, mind a 700 ezer HP-t egyedül letornázni. Ha sikerült megkapjuk a Leviante Sword-ot. Menjünk vissza a 12.-re, ahol már a teljes csapat a rendelkezésünkre áll, ám még az imént legyőzött főellenfelet le kell még egyszer győzni.

13. szint Holy Nest of Angels:

Az utolsó szinten meg kell találni két kapcsolót, ami nyitja a főellenséghez vezető ajtót. Előtte nem ártana menteni. Az angyal, aki megtámad 1 millió HP-val rendelkezik! Védjük be magunkat elementális támadások ellen, és ne támadjuk csak varázslatokkal. A fizikai támadások nem hatnak rá. Legyen nálunk sok-sok MP töltő (csináljunk főzéssel) és feltámasztás. Hosszú harcra készüljünk, mert varázslatokkal nem lesz kis feladat megölni. Ha mégis sikerül kapunk egy Silver Trumpet nevű trombitát. Teleportáljunk ki és mentsünk, szerelkezzünk fel HP-MP töltőkkel és feltámasztásokkal. Ha minden készen áll komponáljunk a Silver Trumpettel egy Evil Melody nevű dallamot. Ezt játsszuk le, ekkor megtámad az előbbi angyal egy nehezebb verziója, akinek 2,5 millió HP-je van! Ez aztán már tényleg nem semmi, Indalecio-nak van 1,5 millió. Védjük be magunkat Dark-Elementál támadások és Petrify ellen. Ez egy hosszú, nagyon-nagyon hosszú csata lesz, úgy hogy türelem! Ha őt is elintéztük megkapjuk a Levantine Sword új jobb verzióját.

Na, ezzel végig is csináltuk a titkos barlangot, nem volt semmi, mire ide elértem, remélem mindenkinek sikerülni fog!

Veres Miki

ELŐZMÉNY

Ami úgy kezdődik, hogy Jill Valentine, a mi régi ismerősünk kirobban egy házból és máris ott áll pársząz zombi között. Itt tulajdonképpen két választásod van: vagy lelövöd a körülötted ólálkodó gazembereket, vagy töltényeid jó részét megspórolva futásnak eredsz. Egy zombival mindenképpen végezned kell, majd utána átmászva a ládán egy animációt láthatsz, ahol Jill a zombik rengetegében elfut egy vadidegen helyre...

SZEPTEMBER 28 – A KEZDETEK

Egy biztonságosnak tűnő helyen meghúzva magát Jill új barátra lel egy kövér pasas személyében. Amikor azonban Jill annak az ötletét latolgatja, hogy esetleg ki kéne törni innen, akkor a dagadék behúzódik egy konténerbe és elreteszeli magát. Innen kapjuk meg az irányítást újra, és hiába zaklatjuk a barátunkat – ő csak nem akar kötélnek állni, és nem hajlandó a vackából kimozdulni. Úgy látszik megint egyedül kell boldogulnunk. Az alsó szinten a sarokban körülnézve az asztalon találhatsz egy First Aid Spray-t, a zöld gombot megnyomva pedig a szekrényben egy tár pisztolyhoz tartozó lőszert. Menj fel az emeletre és nyiss be az ajtón. Rögtön tőled jobbra a falon csillog valami – ezt jobban megvizsgálva felveheted a Warehouse Key-t. A szekrényben találsz még két adag puskaport, majd az írógépnél menthetsz, ha akarsz, de szerintem inkább távozz. Lent, immáron a kulcsot használva kijuthatsz a kietlennek nem éppen nevezhető utcára.

Ugyanis bármennyire is meglepően hangzik, azért akadnak még túlélők a városban, csak éppen kevesen. És ha jól hallom ők se nagyon bírják már tovább. Szóval, amint kiléptél az ajtón, fordulj balra és menj be a szemközti ajtón. Most, ha a térképre pillantasz, egy Y elágazás közepénél kell, hogy ácsorogj. Menj oda a zárt ajtóhoz, és ha nem nyílt volna ki magától, bátran tépd fel a zárat. Aki esetleg épp most pislogott volna, elmondanám, hogy az ajtó a másodperc tört része alatt nyílt ki és egy ember rohant el, a zombik meg mögötte... Készíts elő valami fegyvert, és gyalázd meg őket. Menj le a kis szobába, ahol felveheted a halott kezéből a Shotgunt, valamint a polcról az olajat. Miután más már nincs itt, menj vissza a lépcsőn, és az elágazásnál felfelé, azaz Dél irányába menj. Rögtön a földről felvehetsz 2 növényt, amit elraktározhatsz az ínségesebb időkre. Kint az utcán (miután átfutottál a sikátoron) egy rakás zombiba futhatsz. Miután megölted őket, körülnézhetsz a terepen egy kicsit nyugodtabban is. Rögtön jobbra egy bár hívogató ajtaját látod, csak éppenséggel zárva van. Sebaj, haladjunk tovább. A következő ajtó a butik, ahová első nekifutásból eleve lehetetlan vagy bejutni, de ha már másodszor játszol és az első játék végén megkaptad a butik kulcsát itt bent átöltözhetsz 5 különböző ínycsiklandozó ruhába. De ez már csak hab a tortán, úgyhogy azt hiszem ideje továbbmenni. A sarokban találsz egy ládát, amire felmászva felveheted a város ezen részének térképét. Fent a tűzlétra tetején pedig újabb növényekkel nézhetsz szembe. Mássz vissza az utcára, és folytasd tovább az utadat. Az utca végében a bal oldalon bemenve menj el az első lépcsőig, ahol menj le a kis sikátorba. Mint láthatod, ez a hely holmi személtelepként szolgál, és az előbb látott fazon, megint összetűzésbe keveredett a zombikkal. Semmi gond, Jill Valentine minden problémát megold. Lődd le a mocskos dögöket, majd menj be a hátsó lépcsőn a bárba. Mint kiderül, eddig végig Brad Vickers, a jó öreg helikopter-pilóta nyomában loholtál, és most is az utolsó pillanatban mented meg az életét. Elmondja, hogy egy óriási lénnyel találkozott, aki csak és kizárólag a Stars tagokra van rázizzenve. Természetesen hozzáteszi, hogy ennél kegyetlenebb valamit még életében nem látott, és hogy biztos nem fogjuk túlélni ezt a borzalmat. Aztán angolosan lelép a bejáraton. Most, hogy miénk az irányítás, vedd fel a bárpultról az első képeslapot, mely egy toronyórát ábrázol, majd a pénztárgépből a töltényeket. Végül a bejárat előtt a flippergépen hever egy öngyújtó. Ezt az olajjal kombinálva máris egy működőképes tárgyra tettél szert. Menj ki a hátsó ajtón, majd vissza a lépcsőn és menj tovább az ismeretlenbe. Menj be az ajtón, majd araszolj oda a zárt ajtóhoz. Sajnos nincs elég időd arra, hogy leellenőrizd, mint, s hogyan kéne megcsinálnod, ugyanis a kordon mögül zombik százai szabadulnak el. Lépj hátrébb jó pár lépést és célozd be a hordót. Amint a nép többsége a közelébe ér, húzd meg a ravaszt, így jó pár dög életében tettél kárt. Menj hátra az utolsó halottakig, és vedd fel a második jegyzetdarabot. Ha kell a piros növényekből is markolj párat, majd az ajtónál az öngyújtódat használva juss át a túloldalra. Öld meg a folyosón a kutyákat, a mentő szobából pedig vedd fel a puskaport, végül menj tovább a következő útszakaszhoz. Mivel a szemközti ajtó zárva van, nem marad más választásod, mint felkeresni az egyetlen helyet, amitől ember csak biztonságot remélhet: a rendőrséget.

A RENDŐRÖRS

Az ajtón belépve, rögtön örömteli pillanatoknak nézhetsz elébe – a jó öreg Brad vár itt. Azonban ezek tényleg csak pillanatok, hiszen összefutsz Nemesis-el, a legkönyörtelenebb mutánssal. Rögtön le is zúzza Brad arcát, majd utána rajtad a sor. Itt választás elé állít a játék: vagy bemenekülsz az épületbe, vagy megküzdesz a behemót állattal. Halkan megjegyezném, hogy ez pisztollyal és Shotgunnal aligha fog menni, úgyhogy bármennyire szégyen a futás, ideje belátogatni az épületbe. Persze előtte nem árt a földön fekvő Brad-ből elorozgatni az igazolványát, amit jobban átvizsgálva egy Stars kártyával leszel gazdagabb. Bent az épület halljában rögtön 3 virág fogad. Kicsit beljebb, a számítógépnél felvehetsz egy adag töltényt, a rendőrség térképét, és ha nálad van már egy Stars kártya, akkor beléphetsz a számítógépbe. Ha nincs ilyened, akkor sincs veszve semmi (néhány percet kivéve), ugyanis itt az épületben ezt is megtalálhatod az egyik szobában. Szóval lépj be a számítógépbe, ami elárulja a mai biztonsági kódot a széfhez. Ez négy variáció lehet: 4011, 4312, 0131, vagy 0513. Menj be a következő szobába, ahol nyírd ki a zombikat, majd az alvégről vedd fel a hulla kezéből a következő memót. Plusz a töltényeket az asztalról. A következő szobában a piros gombot megnyomva egy kék gyémánt boldog tulajdonosa lehetsz, majd a másik oldalon a számzárat megbirizgálva a Stars Room kulcsát kapod. Menj tovább és a folyosóról nézz be a mentő helyiségbe. Itt az írógéppel szemben felveheted a négyes számú jegyzetet, valamint menthetsz egy egészségeset, ha ahhoz van kedved. Vissza a folyosóra, ahol a lépcsőt használva baktass fel az emeletre. Lődd végig a folyosót, majd miután megtisztítottad a terepet, menj be az ajtón. Fuss el a folyosó közepéig és a kulcsot felhasználva lépj be az ajtón. Áhhh, igen, a jó öreg Stars iroda, ahol minden régi cimbora dolgozott. Vizsgáld át a szobát, töltények, energiák szempontjából is, de a legfontosabb, azt hiszem a tű lesz. Utána jön a szekrényből a kézi gránátvető, vagy a Magnum, végül a faxból az ötödik memó. Mivel más nincs, menj ki az ajtón. Hohó, megszólalt a rádió! Egy alig hallható üzenet fültanúja lettél, amivel jelen pillanatban nem sok mindent tudsz kezdeni, úgyhogy irány vissza a földszint. Te jó ég! Tudtam én, hogy nem lesz jó vége ennek a Nemesis-es mókának. Már megint itt szaglászik mögötted. Azt megjegyezném, hogy Hard módban minden egyes megölése után különböző érdekes tárgyakat dobál el... Szóval öld meg, vagy fuss el, lényeg az, hogy távozz a rendőrőrsről.

A VILLAMOS

Menj ahhoz az ajtóhoz, ami eddig zárva volt – de mivel nálad a tű, át tudsz jutni az ajtón. Egy vékonyka folyosón fuss át, de előtte vizsgáld meg a hullát némi hasznos töltényért, meg a hatodik jegyzetért. Menj ki a következő ajtón, majd balra fordulva menj a következő rácsos ajtóhoz. Előtte még hever pár növény, esetleg beléjük markolhatsz. Szóval fuss el a busz mellett, közben persze vadul szedd le a kutyákat. A busz mögött még hever egy hulla – ha átkutatod, egy halom puskaporral gazdagodsz. Most menj be a parkolóházba, ahol rögtön kiszúrhatod, hogy az egyik kocsi motorháztetejéből mindenféle madzagok lógnak ki. Tépd ki a zsinórokat, majd menj tovább a következő Save szobához. Vedd fel a szükséges tárgyakat, majd távozz az ajtón. Menj át a forgalmas utcán, add meg a kutyáknak, ami jár, majd nyiss be az újabb ajtón. Rögtön a falon megtalálod a hely alapos térképét – ezt szólítsd is magadhoz, majd az elágazásnál balra fordulván menj be az ajtón.

Na, itt most két választásod is van: az étteremben ismerkedsz meg egy baráttal, vagy egy újság szerkesztőségében. A döntésed nem sok mindent befolyásol, csak a zöld gyémánt lesz máshol, meg a Nemesis fog másképp támadni. Szerintem célszerű a dolgokon minél hamarabb túl lenni, válaszd ezért az éttermi részt, és rögtön jobbra fordulván fuss a hangok irányába. Valami fazon lőtt, de utána elfutott. Fuss te is utána, be az étterembe. Némelyik asztalról a következő jegyzethez juthatsz, míg vannak itt töltények is. A vendéglátó ipari egység hátuljában van egy kabin, amit a tűvel kipiszkálva nyithatsz ki. Benne egy feszítővas rejtőzött, amivel a konyhai rész csapóajtaját nyithatod ki. Ennél a pontnál csatlakozik hozzád Carlos, a furcsa idegen, de bájcsevegésre nincs idő, ugyanis megjelent az a fránya Nemesis már megint. Két választásod van: lemenni a pincébe, vagy elbújni a konyhában. Ha lemész, gyorsnak kell lenned, hiszen elkezd a törött csöveken keresztül beömleni a víz. Így vagy visszamész a létrán, vagy kimászol a lyukon. Ez egyébként nem valami okos megoldás, mert a szörny állandóan követni fog. Egyszerűbb, ha elbújsz, minek során felrobbanthatod, végül Carlos segítségével kinyírhatod. Amint vége az egész hajcihőnek, a spanyol lerántja a leplet magáról: az Umbrellának dolgozik. Jill ezt a tényt rögtön megvetéssel fogadja, de aztán Carlos elmagyarázza, hogy az ő csapata csak az itt ragadt civileken próbál segíteni. Ha gondoljuk, csatlakozhatunk mi is. Ezt még meg kell rágnunk, de Carlos máris siet tova. Mi se nagyon habozzunk, menjünk be a sikátorba és a mentő szobába. Vegyük fel a kurblit, majd menjünk tovább. A városháza előtt álldogálunk, csak be van zárva a kijárat. A kék gyémántunkat a táblába helyezve már majdnem megoldottuk a feladványt, ezért keressük meg a további részletet, a szerkesztőségben. Menj be az ajtaján, majd a telefonról vedd fel az újabb jegyzet darabot. Toldd a létrát a telefonig, mássz rá és nyomd meg a kapcsolót. Ezzel a nagy roló kinyílt, így feljuthatsz a második emeletre. Itt fent lődd le a pár zombit, vedd fel a két iratot és a zöld gyémántot, majd térj vissza a kapuhoz. A követ a táblába helyezvén felnyílik előtted a továbbjutás lehetősége. Használd is ki.

Fuss el a székház előtt, majd az elágazásnál fordulj jobbra és vágj át a temetőn. Nemsokára egy villamoshoz érkezel, aminek csak a hátsó ajtaján tudsz bejutni. Rögtön vizsgáld meg a panelt, ami immáron a sokadik jegyzetet is tartalmazza, valamint jelzi, hogy 3 dolog szükséges ahhoz, hogy ez a vastemető elindulhasson. Mivel a kábel már nálad van, azt be tudod rakni a helyébe, majd menj tovább a kabinban. Hamarosan megismerheted az Umbrella mentőcsapat további két tagját is: Nikolai-t a vezetőt és Mikhail-t, aki sérülten fekszik az egyik ülésen. A következő vagonban remek terv születik, miszerint a villamost, mint pajzsot használva eljutunk az óratoronyig, ott meg már vár a mentőhelikopter és vége az egésznek. Akkor már csak be kéne csiholni ezt az átkozott szerkezetet. Vedd fel a padról a fogót. Mássz ki a villamosból és térj vissza az előző elágazáshoz. Itt természetszerűleg a másik irányt kéne feltérképezni. Az pedig egy benzinkúthoz vezetett. Lépj oda a bezárt ajtóhoz és a kurblival kezd el tekerni az ajtót nyitó szerkezetet. A fene, hát nem beletört! Sebaj, azért van nálunk a kombinált fogó, hogy az ilyen helyzeteket is átvészeljük! Szóval bent lennénk, ahol is két lehetőség történhet. Vagy Nikolai-al, vagy Carlossal futunk össze. Carlos annyiban lesz érdekesebb, hogy ő megpróbál megvédeni minket a zombik támadásától. Lényeg, a lényeg, meg kéne oldani egy logikai feladványt. A sarokban van egy automata, amin egy betűjel világít. Most az alatta lévő négy gombot megnyomva kell háromszor kiügyeskedni a megoldást, hogy egy adag olajjal légy gazdagabb. Miután felvettél minden mást is, hagyd el az épületet és környékét, mert a cucc robbanni fog. Hűűű, micsoda szép animáció volt.

Menj vissza az elágazáshoz, ahol balra fordulván haladj visszafelé, majd félúton nyiss be az ajtón. Szívroham No. 1. Lődd le a temérdek zombit, majd nézd meg jobban a polgármester úr szobrát. A kezéből emeld el a könyvet, majd menj vissza egészen az étterem előtti kis részhez. Nézz el a nem működő szökőkúthoz és markolj fel néhány növényt, majd rakd a könyvet a kijelölt helyére. Ezért cserébe felveheted a kör kőtáblát, amit nyomj vissza a szobor kezébe. Ezzel a szobor megfordul, és felveheted az elemet. Ezt a liftbe kell raknod, még jóval előrébb, ott, ahol a harmadik térképet felvetted.

Szóval menj be a lifttel és térj be a generátor központba. Vegyél fel minden apróságot, majd kapcsold be az áramszolgáltatást. Lépj oda az elosztóhoz és próbáld meg kinyitni az ajtót. Az elsőhöz 15-25V, a másodikhoz pedig 115-125V közötti feszültség szükséges. Ezt úgy tudod elérni, hogy első esetben: növeld, majd végig csökkented a feszültséget, míg másodsorban először csökkented, majd végig növeled. Ezzel bemehetsz mindkét szobába, és felveheted a Fuse-t, ami szintén hasznos lesz a villamosnál, valamint a szekrényből egy bika fegyvert. Ha jól látom megint választáshelyzet elé kényszerültél: maradsz és megnöveled a feszültséget, vagy elfutamodsz a zombik elől. Mindegy, végül is itt már végeztél, úgyhogy mehetsz vissza a lifthez. Innen azonban még előrább kell menned a játékban, hogy úgy mondjam, majdnem a legelejére, sőt! Szóval fuss vissza a parkolóig, el a busz mellett, majd

a következő folyosón a csavarozó szerszámod segítségével operáld ki a falból a csövet. Ezt a tűzesetnél hasznosítva két utcával lejjebb, máris bejuthatsz, egy eddig ismeretlen területre. Vedd fel a földről a második kurblit, majd lépj be az épületbe. Itt megint két dolog érhet: vagy Nikolai öli meg a társát, vagy Carlos, de a feka srác már többé nem fog beszélni. Vedd fel a két jegyzetet a szobából, majd nézd meg az Umbrella terméket reklámozó videót – az lesz ugyanis a computer kódjának kulcsszava. Eddig három lehetséges verzióval találkoztam: SAFSPRIN, ADRAVIL, AQUACURE. Szóval a számítógép kinyitotta a raktár ajtaját, amiben még egy fajta olajat találtál. Ezt kombináld a már meglévővel és irány Horány, vagyis a következő jegyzet.

Az meg pont a játék legelején lesz a dagadt csávó rejtekhelyén. Mire odaérünk, mondanom sem kell, hogy szegényből zombivacsora maradt csak. Kellett neki egyedül maradnia. Még a bár hátsó szemetes részénél a kurblinkkal kinyithatunk egy titkos töltényraktárt, de azt hiszem ezután már csak a villamost kell meglátogatni, hogy azt beüzemelve eljuthassunk erről az átkozott helyről.

Persze meglepetések érik az embert folyton, alig, hogy Carlossal elindul a vagon, megjelenik Nemesis. Jill egy ideig tartja a frontot hátul, de végül Mikhail önfeláldozásának köszönhető, hogy az akció megmenekül. Újabb döntéshelyzet elé kerülsz: meghúzod a vészféket, vagy kiugrasz az ablakon – hiszen a jármű irányíthatatlanná vált. Azt hiszem fékezni kéne.

AZ ÓRATORONY

Ugyan nem a legszerencsésebb módon, de mégis földet értünk valahogy – igaz, egyedül maradtunk... Viszont itt állunk az óratorony lábánál, úgyhogy talán látogassuk meg ezt a jellegzetes épületet. Bent fordulj balra és menj be a kis kápolnába. Ez egyébként mentőhely is egyben, úgyhogy tedd meg a szükséges intézkedéseket, vedd fel a kulcsot, majd távozz a helyiségből. A zongorás szobából is juss ki minél előbb a kulcsod rendeltetésszerű felhasználásával, majd összefuthatsz Carlos-szal. Hát mégis életben van! Legalább nem kell egyedül lefojtatnod a küldetést. Menj át a nagy terembe, ahol felveheted a terület térképét, az aknavetőt a pasi kezéből, meg egy iratot még valahonnan. Mérgezés esetén itt lapulnak a bizonyos kék növények. Menj át a könyvtár szobába, majd nézd át jól az asztalt, hiszen ott van egy jegyzet is. Menj át a következő Save szobába, majd az utolsó helyiség következik a földszinten. A festmény mögül vedd fel a létra kulcsát, majd menj vissza a fő terembe és baktass fel a lépcsőn. Szedd le az átkozott pókokat, majd menj ki az erkélyre. Használd a kulcsodat a megfelelő aljzatnál, majd ereszd le a létrát. Mássz fel a torony legfelső fokára.

Vedd fel a töltényhez szükséges porokat, majd állj a zenegép elé. A feladat roppant egyszerűnek tűnik: vissza kell játszani a helyes dallamot. Botfülűek most sajnos elátkozhatják magukat, mert véletlenszerűen sorsolja ki a gép, hogy épp melyik hang lesz a jó. Nyugi, nem nehéz... A végén kinyílik a doboz hátulja és egy kulcsot kapsz, amit a meglévővel kombinálva menj le a könyvtárhoz. Most már be tudsz menni az eddig zárva talált zöld ajtón, és szembe tudsz nézni az újabb feladvánnyal. Előtte a sarokból egy jegyzet. Szóval a szobrokból szereld ki a köveket, majd a festményekbe úgy rakd be, hogy mindegyiken dél legyen. Szintén véletlenszerűen generálódik az idő, így tehát csak annyit tudnék segíteni, hogy közreadom az alábbi kis táblázatot:

Kövek	Bal	Középső	Jobb
Ezüst	- 1 óra	+ 1 óra	+ 2 óra
Fekete	- 2 óra	+ 2 óra	+ 4 óra
Sárga	- 3 óra	+ 3 óra	+ 6 óra

Szóval, ha sikeresen jártál el, egy fogaskerékkel gazdagabban térhetsz vissza a fenti szobába, ahol már csak jelezned kell a haranggal. Kombináld össze az arany és ezüst kerekeket, helyezd be a gépezetbe, majd fuss le a lépcsőn.

És igen! Úgy tűnik minden szenvedésnek és rémálomnak vége. Jön a helikopter és felvesz, és elrepülünk innen minél távolabb. Persze ez csak az álmainkban valósulhat meg, hiszen a jó öreg Nemesis gyerek most is ébren van és szépen lerakétázza a mi kis menekülő egységünket. Egy megoldás marad: megküzdeni a döggel. Azt hiszem joggal mondhatom, hogy ez lesz a játék során a legszemetebb harc. Miután elkergetted a bajkeverőt, ájultan esel össze, hiszen megfertőződtél a mérgével. Azt se tudod, éjjel van-e, vagy nappal, csak fekszel és mozdulni sem bírsz.

OKTÓBER 1 – A FOLYTATÁS

Carloson tehát a sor, hogy haldokló barátnőjén segítve kiutat találjon ebből a borzalomból. Hagyd el a házat, amit úgy tudsz megtenni, hogy a könyvtárból a zöld ajtón keresztül bemész az órás rejtvény szobájába, majd az ajtó elől eltolod a harangot (ehhez Jill még egészségesen is túl gyenge lett volna). Menj ki az ajtón és menj be a közeli kórházba. Öld meg a szörnyeket a földszinten, majd menj be az első ajtón. Vedd fel a jegyzetet az orvos kezéből, meg a térképet a falról és a diktafont az asztalról. Ezt használd a lift beszédfelismerő rendszerénél – máris igénybe veheted az elektronikát.

Először is menj a negyedik emeletre. A folyosó végén a jobb oldali ajtón menj be, ahol láthatod kedves főnöködet munka közben. Éppen egy csapattársat intéz el. Majd ennyit mond: egyike vagyok a Supervisor-oknak. De nem tudja tovább tenni áldásos tevékenységét, mert a földön fekvő faszi kirántja a zsebéből a kézigránátját, aztán mindenki repül, amerre lát. Nikolai például az ablakot választja. Vedd fel a papírosokat az asztalról, valamint a kulcsot is. Vissza a folyosóra, ahol a jobb oldalon az első ajtót választva menj be. Nézd meg a hulla zsebeit, az egyikben egy kódszám van. Jegyezd meg jól! Majd még azt is, hogy melyik sarokban áll egy kis szekrény. Menj át a melletted lévő szobába és tükrözve a falat, told a helyére a szekrényt. Kinyílik a széf helye, már csak be kell ütnöd a kódszót. Ez lehet: 104, 253, vagy 325. Vedd ki a szekrényből a vakcinát, majd irány vissza a lift.

Menj le a pincébe. Menj át az első szobán, majd térj be a másodikba. Vedd magadhoz a Containert, amit helyezz is bele a kis masinába az üvegcsék mellett. Újabb logikai feladvány jön: kiegyenlíteni a nyomást. Mondjuk ez pofon egyszerű lesz: húzd le az I és III-as, valamint az A karokat. Ezzel megvan a szérum másik fele. Kombináld a kettőt – kész a vakcina. Akkor siessünk vissza Jill-hez. Ölj meg mindenkit, aki az utadba kerül és nézz vissza a földszintre a lifttel. Menj ki a kórház előterébe, és mint láthatod egy bombát szerelt valaki az egyik oszlopra. 6 másodperced maradt arra, hogy elfuss a kijáratig, hiszen égbe repül az egész épület. Vissza az óratoronyba – ahol miért is ne – megint le kell karatézni a pofátlan Nemesis arcát. Siess, mert ha előbb ér Jill-hez, mintsem hogy végzel vele, véget ér a játék. Szóval Jill és az ő széruma folytatja tovább a kalandozást.

A PARK

Menj ki a szobából és megint Nemesis. Most már kezd kicsit idegesíteni a fickó. Öld meg, vagy szaladj el, de már tudod a kiutat ebből a toronyból. Mivel a kórház leégett, másfelé kell kiutat találnod. A park mellett van egy kis fészer, ide a tűvel juthatsz be. Papírok, töltények és egyéb hasznos holmik mellett, vedd fel a parkot nyitó kulcsot is. Menj is fel a lépcsőn és lépj be az utolsó helyszínek egyikébe...

A körrésznél öld le a zombikat, majd mivel balra kisebb kellemetlenségeid adódhatnak holmi zárt ajtókból, azt tanácsolom indulj el jobbra. A kis ösvényen néhány rosszakaród elintézése után vedd fel, amit találsz a hulla mellett, meg főleg a kezéből a kulcsot. Menj vissza a bejárathoz és menj el a bal oldali ajtóhoz. A szökőkúthoz érkeztél. Gázolj bele a vízbe és nézz el a sarokba, ahol egy rajzon láthatod, hogy milyen állásba kéne állítanod a kapcsolókat ahhoz, hogy lemenjen a vízszint. Menj is oda a parton ehhez az ördögi szerkezethez és nyomd be a nyerő kombinációt. A víz lemegy, te meg menj utána. Mássz át a túlsó oldalra és fent, a temető részlegnél menj be az ajtón a kulcsoddal. Vedd fel a vas csövet, meg még néhány lőszert és tüzeld el, ami a kandallóban van. Miután leégett minden, a vascsővel toldd ki a téglákat a kályhából, így egy rejtett kis szobába kerültél. Két iratot is találhatsz a szobában, meg egy fontos kulcsot. Menj ki, azonban pont távozásod alatt szólal meg a rádió. Ühüm, hallgassunk tán bele! Sok értelmeset nem nagyon tudnék kihámozni, ha csak azt nem, hogy mentőakció lefújva, mindenki mentse a saját irháját. Mondhatni kedves cég ez az Umbrella. Másszunk vissza a szobába, ahol már Nikolai vár minket. Lenyűgözi, hogy ilyen messze eljutottunk, de mivel újabb szörny közelít elfut. Menjünk ki mi is és kint mérkőzzünk meg a nagy földigilisztával. Miután az áramot segítségül hívtad a kidőlt lámpából és a pocsolyányi vízből, mássz ki a felszínre és a központi részről megint jobbra távozz.

Mivel megvan a kulcsod, kimehetsz a szabadba, ahol komoly döntés elé kényszerülsz majd. Annyit elöljáróban, hogy ez a befejező animációt is befolyásolni fogja. Szóval, menj ki a hídra, ahol megjelenik Nemesis. A két választás a következő: vagy őt lököd le, vagy te ugrasz? A két rész annyiban különbözik, hogy ezután a gyárba nem alul, hanem felül mész, és más lesz a befejezés egy része. Na, hogy döntesz? Én leugrottam.

A GYÁR

Mássz ki a vízből és mássz be a halott gyár területére. A vízből a legközelebbi kiemelkedésnél mássz ki és térj be a szobába. Menj oda a masinához és vedd el a vízmintát. Szedj még fel mindenféle hasznos holmit (az iratokat csak szép sorrendben, ide később kell értük visszatérned). Szóval a vízmintát rakd bele egy gépezetbe, ami előállítja neked azokat a jeleket, amiket le kéne modellezned. Ennél a pontnál szívtam a fogamat egy fél óra hosszáig, aztán rájöttem a megoldásra. Mivel ez a feladat is teljesen véletlenszerű, ezért a segítség leghalványabb formáját sem nyújthatom, de ne feledd: mindig nézd, hogy mind a 3 szinten egyezzenek a dolgok. Ha sikerrel jártál, egy ajtót mutat a kamera, ahol egy fény zöldre vált. Ezek szerint át kell kapcsolni a másik fényt is, vagyis az az ajtó lesz a kijárat innen. Hurrá! Vissza a csatornába, ahol Carlos-szal futhatsz össze egy pár mondat erejéig. Azt az üzenetet hozza, hogy Raccoon City reggel le lesz bombázva, és hogy addig valamilyen úton-módon ki kéne jutni innen. Menjünk feljebb a vízben és másszunk ki belőle, majd menj be az ajtón. Lőj le mindenkit, aki mozog, majd menj a lifthez, amivel menj fel a másodikra. Vedd fel a lemezt az asztalról, meg még ami itt van, majd menj be az ajtón. Vedd fel a térképet a falról, majd menj tovább. Láthatod, amint Nikolai bebújik egy fém ajtó mögé, és bezárja azt. A kinyitásához, itt többre lesz szükség, mint egyszerű fortélyra... De egyelőre menj be a tőled jobbra eső ajtón. Vedd fel a Facility kulcsot, meg a használható tárgyakat, iratokat, majd menj át a másik terembe. Itt egy sűrített levegőt kibocsátó rendszerrel gyűlhet meg a bajod, de ha sorban szépen lassan kikapcsolod a gombokat, eljuthatsz a végső gombig, ami a nagy ajtó második gombját váltja zöldre – ezzel az kinyílik. Vissza a vízanalizáló szobába, hol dugd be a kulcsot a masinériába, így lett rajta egy vonalkód. Most vedd fel az iratokat, majd vissza a lifthez és menj be az eddig zárt vasajtón. Rakd a rendszerlemezt a falon lévő lyukba és készülj fel a Nemesises való utolsó találkozásra (mély levegő, meg ilyesmi – más már úgysem segít). Bent a szobában csupán 4 perced lesz arra, hogy legyőzd a szörnyet. Használd az oldalsó csövekből előtörő gázt, ezzel is egy csomó energiáját leszeded. Amikor végleg elhalálozott, az egyik hullahegyhegy tetején lévő őr zsebéből kicsúszott egy kártya. Vedd fel, és ezt használva juss ki az időzített bombaként funkcionáló szobából.

Már csak percek választanak el a végső küzdelemtől, úgyhogy azt tanácsolom, szólítsd magadhoz a játék legütősebb fegyverét, a rakétavetőt. Ezt a gőzös szobából tudod megtenni, ahol a kis lifttel egy szinttel lejjebb mész és felmarkolod a szekrényből. Vissza a folyosóra, ahol a piros palaajtó előtt a kártyádat használva bejuthatsz az utolsó helyszínre. Egy szobába. Vegyél fel mindent, majd kis idő múlva megjelenik Nikolai egy helikopterrel. A választás megint rajtad van: hagyod, hogy meglógjon, vagy péppé lövöd a szerencsétlent? Szerintem akibe csak egy kis csepp jóérzés szorult a gyilkolás mellett fog döntetni. Utána vedd fel a radart az asztalról, végül mássz le a létrán. A falon lesz egy irat, majd a következő folyosón a földön az utolsó. Ha minden iratod megvan és sorban szedted fel őket, az első File kicserélődik Jill naplójára, ahol részletesen elolvashatod mi történt vele a nyáron.

Menj be a nagy vasajtón. Toldd be az első számú akkut a gépbe, minek hatására megjelenik valami mutáns. Talán újra Nemesis??? Minden esetre lőni kell, mint az állat, mert ez nem hagy nyugton egy másodpercre sem. Miután behúzva fülét-farkát a sarokba húzódik ideje a másik két energiatartályt is a helyére tolni. Ez befűti az extra-baba fegyvert, s az már automatikusan leszedi ezt a gennyládát. Utána még van egy választásod, hogy végleg megölöd, vagy elpucolsz, de aztán felmenve a lifttel, érted jön egy helikopter, és Carlos is betalál – szóval minden jó, ha jó a vége.

Raccoon City felrobban úgy, ahogy van – vége tehát az amerikai rémálomnak. Igazi Resident fanok azonban azt hiszem már csak a 8 epilógus fájl miatt is végig fogják még vinni párszor, amit a játék végén ad a játék, meg a csúcs-szuper Mercenaries aljátékért. Meg különben is azért, hogy minden lehetséges variációt kilőve megnézzék az összes útvonalat, meg azért, mert ez egy Resident Evil nevezetű játék. Szerintem jó volt. Persze nem annyira...

Bagó Péter

TOMB RAIDER IV LEÍRÁS BEFEJEZŐ RÉSZ

34., CHAMBERS OF TULUN

Akkor lássuk a gigantikus méretű Tomb Raider leírás harmadik és egyben utolsó részét. Gurulj le a motorral a lejtőn, majd fordulj jobbra. Gázold el az út közepén téblábóló fazont, majd fordulj balra. Adj egy kis gázt, hiszen ugrató jön. Próbálj meg a szakadék bal szélén átjutni. Menj el a lépcsők mellett, majd fordulj balra és menj egyenesen egy rövid szakaszon. Egy padkához érkeztél. Szállj le a motorról. Mássz rá a kis kiemelkedésre és észak felé állva kapaszkodj fel az ereszre. Menj be a fenti ajtón és fuss végig a folyosón. A végén négykézlábra ereszkedve jutsz be az 56. titkos helyre. Vedd fel a fáklyát, a nagy energiát, a revolvert, valamint az íjpuska töltényeket, majd távozz. Menj vissza a motorhoz, és dél felé menj be ajtón. Az első teremben rögtön balra lesz egy kis energiacsomag, az ezzel átlósan lévő sarokban pedig egy gránátvető. Menj ki a kis előszobába, és vissza a motorhoz. Tégy vele egy kört, hogy visszamenj a startponthoz. Most gyalog menj át az épületen, és fordulj balra. Keresd meg a nagy őrt. Könnyű lesz észrevenni, mert a nagy zaj miatt hamar megtalálod. Csald magad után az épületbe, majd a szemközti kijárat előtt, a jobb oldali négyzetre kapaszkodj fel. Fordulj meg, és ugorj a szemközti résbe. Innen balra fordulva ugorj át a falon lévő repedésbe. Húzd fel magad jobbra, majd a recézett tömbre ugorj át. Kapaszkodj át a másik oldalára, majd fuss be a zsákutcába. Itt kapaszkodj ki, és fuss el a tetőig. Van itt egy kar, amit ha átkapcsolsz, a kijáratok lezáródnak – ezzel az őrt is bezártad. Ugorj ki átlósan jobbra – így pont szembe kerültél a kötéllel. Lendülj át vele a túloldalra, és gyűjtsd be az 57. titkos helyről az energiát és a Shotgun töltényeket. Ess be balra a kis platformra, majd szembe a repedezett falhoz, hogy felhúzva magad ismét felmássz a tetőre és a kötéllel jobbra ugorj el. Öld meg a géppisztolyost – nála lesz néhány revolver ammo, a sarokban pedig energia. Csússz le a lejtőn, majd szállj fel a motorra és irány a szakadék. Menj át rajta, fordulj be balra és szállj le a motorról. Fuss tovább, tekerd meg a fa kereket és mássz fel a létrán lógva.

35., CITADEL GATE

Ess le és beszélj a haldokló férfival. Elmondja, hogy a körzetben van még két társa némi robbanóanyaggal, amivel talán meg lehetne fékezni azt az állatot, ami őt is megtámadta. Hát, akkor talán nézzünk utána a dolgoknak. Fuss át a kihalt utcákon, amíg meg nem jelenik a szörny. Még előtte balra az árkádok alatt van néhány gránát, de utána el kell futnod mellette dél felé. Vigyázz, mert tüzet köp, és sehol sem tudod eloltani magad. Futkározz át a rövid kis fordulókon, majd jobbra mássz fel a kiemelkedőre. Lődd le a szemközti lyukból előmászó 2 krokodilt, majd mássz be oda. Néhány íj és revolver töltény felszedése után térj vissza a placcra, ahonnan balra ugorj be a koporsókhoz. Az egyik falnál 3 kapcsoló van. Nyomd le mind a hármat, minek hatására az egyik koporsó elmozdul. Mássz le az új vájatba, majd a feszítővassal nyomd át a kapcsolót. Ez valahol másutt kinyitott egy ajtót. Mássz egy emelettel feljebb, ahol a beugróban megnyomhatod a negyedik kart, így eltolódik a másik koporsó. Mássz le oda is, és nyomd meg a kart. Ezzel kinyílt a kijáratot rejtő ajtó. Fuss végig a folyosón, majd kapd el a kötelet. A kötélen lógva csinálj egy 360 fokos fordulatot, így most oda kell nézned, ahonnan ugrottál. Azért fontos ez, mert a soron következő titkos hely tőled kicsit jobbra lesz. Célozd be azt az irányt, majd lendülj át. Egy picivel lejjebb ereszkedve húzd be magad az 58. titkos helyre és vedd fel az energiát, meg az íjakat. Ess vissza a koporsós terembe, majd fuss fel a folyosón újra és a kötéllel lendülj át a szemközti kis tetőre. Innen csak balra tudsz továbbmenni, a következő palatetőre – tehát nem kéne leesni. Innen át a szemközti kiemelkedőre, majd az átlósan következő palára. Fordulj a szemközti falhoz, és mint láthatod az létraként is funkcionál, tehát mássz át rajta a sarok túloldalára. Itt az aljában megállva ugorj át az utca másik oldalára. Innen átlósan balra a szemközti falnál bemászhatsz egy repedésbe, ahol egy energiával lehetsz gazdagabb. Állj szembe az utca másik oldalával – láthatod jobbra lent a másik palát. Na, oda ugorj le. Itt szemben a falban (láthatod) van egy járat, ugorj tehát oda. Fuss végig a folyosón, majd jobbra egy nagyot kiugorva egy égő dzsip mellett kell, hogy landolj. Öld meg a bogarat, majd vedd fel a nitrót. Ugord át a nagy szakadékot, majd fuss visszafelé végig a pályán. El kell futnod a tűzköpő sárkány előtt is, hogy beszélhess újra a sebesült férfival. Azt az információt adja, hogy a nitró segítségével a motorod új erőre kaphat – azaz még gyorsabban száguldozhatsz vele. Ennek örömére mássz vissza az előző pályára.

36., CHAMBERS OF TULUN

Mássz le a létrán és az oldalfolyosót használva fuss el az őr elől. Tapadj rá a motorra és az emelkedőn áthajtva máris a következő pályán tudhatod magad.

37., TRENCHES

Amint megérkezel a pályára, szállj is le a motorról. Kelet felé indulj el. Szaladj el a pálma mellett, majd fuss végig a kihalt utcákon. Lődd le a lesben álló gengsztert, majd fuss fel a balra lévő homokdombra. Vedd fel az Uzi töltényeket és az energiát, majd fuss be a szemközti szobába. Sietned kell, mert lő egy automata fegyver. Mondjuk azok a dobozok elég praktikusnak tűnnek. Itt majdnem azt mondtam, hogy feladom, de aztán 45 óra izzadás után rájöttem a megoldásra. Végig a dobozok mögött kússz, úgy hogy egy másodpercre se vegyen észre a masina. Miután beértél a sarokba, állj fel és lődd hátba azt a szemét tartályt. Haha. Felrobbant. Képzelhetitek mekkora megkönnyebbülés volt ez nekem. Mássz fel a tetőre, innen balra, vedd fel a gránátokat, majd ugorj át a szemközti lyukba. A folyosón nemsokára a bal oldalon lesz egy vájat. Ide négykézláb mássz be. Vigyázz, mert a falakból a csöveken keresztül gáz tör elő. A szobában lődd le az őrt, majd vedd fel az energiát. Menj tovább, és mássz fel az egyik oldalon. Nini, egy újabb géppigyu! Célozd be a tartályt, oszt' jó napot. Mássz vissza a szobába, majd innen vissza a folyosóra. Fuss tovább, majd bekanyarodva lődd le az őrt és fuss át a dzsip alatt. Az elágazásnál kússz be jobbra a kis lyukba. Aha, itt az egyik sebesült társ. Csak kicsit túlsebesülte a dolgot és belehalt. Vegyük fel a kártyáját, majd mássz ki. Szemben kapaszkodj fel a falban lévő repedésbe és mássz át a part túloldalára. Intézd el az őrt, aki lesben állt, a láda alól pedig lődd ki az energiát. A dzsip motorháztetejénél használd a feszítővasat, így egy csővel lettél gazdagabb. Ezt a nitróval kombinálva máris egy ördögi szerkezetet kapsz, amit rá is csatolhatsz a motorra. Ami persze miért is ne a pálya elején álljon, úgyhogy látogass csak vissza oda. Előtte azonban itt a sarkon a géppisztoly tövéből markold fel az energiát. Szóval a pálya elején ülj rá a motorra és hajts vissza az előző pályára.

38., CHAMBERS OF TULUN

Menj a szakadékhoz, hogy megfordulva a lépcsőn a nitró segítségével felugrathass. Szállj le a motorról, majd az oldalsó kiemelkedésre lépve fuss be az ajtón. Öld meg az őrt, majd csússz le a lejtőn. Menj egyenesen és a kis szobában az őr legyilkolása után vedd fel a fáklyát. Fordulj vissza a szobába és jobbra fuss le a lejtőn. A bal oldali zárt ajtót bűvgyújtsd meg a fáklyádat a tűznél, majd fuss vissza a felső terembe. Itt az emelkedőn állj oda a tűzjelző alá, és irritáld egy kicsit. Nem kell sok hozzá és bekapcsol a védelmi rendszer, a spinklerből meg elkezd ömleni a víz. Ezzel egyetemben melletted kinyílik egy ajtó. Bent nyomd át a kapcsolót, majd menj vissza abba a szobába, ahol a fáklyát találtad. Mivel már egyel több doboz van, a magasabbik hegyre felmászva átugorhatsz a túloldalra, ahol a kék dobozokat kilőve felveheted az íjhoz való patronokat, valamint felbukkan egy rács. A zárat lelőve róla, nyúlj be a lyukon, ahonnan felveheted a tető kulcsát. Térj vissza a motorhoz a vészkijáraton keresztül és ülj fel rá.

Akik emlékeznek még a múlt hónapi leírás ígéretére – miszerint utánanézünk, mi történik a City Of The Dead nagy szakadékának másik oldalán – most figyeljenek. Irány tehát a fentebb említett pálya.

39., CITY OF THE DEAD

A rácsos ajtónál balra fordulva menj egyenesen, majd a bal oldali leágazásnál állj meg, és szállj le a motorról. A jobb oldali házban ugyanis ott figyel egy gránátvető, meg egy energia. Szállj fel a járgányodra és motorozz tovább. Üsd el a gazfickókat, gyorsíts be, majd ugrass át a szakadék bal oldalán. Mássz fel a kis kiemelkedésre. Na, ez most huncut lesz. Dél felé állva állj a vörös kőtömb elé, majd mássz fel rá. Mivel meredek, azonnal elkezdesz lefelé csúszni, ezért ugorj egyet. Ez egy hátraszaltót fog eredményezni, és hatására egy ugyanilyen helyen landolsz. Ugorj tovább mindaddig, amíg egy kapaszkodós helyre nem érsz. Húzd be magad, majd sétálj be az 59. titkosba. Gránátok, energiák és íjak várnak itt rád. Mássz ki a motorhoz, begyorsítva ugrasd át a szakadékot, és menj vissza az előző pályára.

40., CHAMBERS OF TULUN

Meghatóan rövid időt fog igénybe venni ez a pálya. Ugrass át a szakadékon, majd hajts fel az emelkedőre a balkanyar után, hogy átgurulj a következő pályára.

41., TRENCHES

Szállj le a motorról, és indulj el kelet felé. Ám még a pálmafa előtt fordulj be balra. Baktass fel a lépcsőn, majd jobbra fordulva nézz be a sarokba. Itt egy kar a plafonon. Rántsd meg, mire kinyílik a csapóajtó. Mássz át a kis folyosón a másik oldalra, ahol vedd fel a nyilakat, majd menj tovább. Kússz ki az utcáig, és láthatod, hogy lógva nem juthatsz tovább, mivel egy kő állja az utadat. A revolverrel hamar orvosolhatod a problémát, így lógva eloldalazhatsz addig, amíg biztos talaj nem lesz a lábad alatt. Oké, most mehetsz tovább. Körülbelül a kis híd felénél nézz fel, hogy lásd, hogy a plafon bordázott – tehát át tudsz függeszkedni a túloldalra. Öld meg a fazont, vedd el az energiát, majd fuss tovább. Az ajtó a nálad lévő kulccsal nyílik. Ugorj át a szemközti falra – a repedésben meg tudsz kapaszkodni. Lógva menj el balra, majd húzd fel magad. Mássz be a tüzelőállásba, majd kapd elő a revolvert és célozd be a piros gombot a falon. Ezzel egy kis gázt eresztettél a szobába. Oké. Most mássz le a motorhoz, ülj fel rá, és innen balra indulva a két lépcső közül válaszd a jobb oldalit. Használd a nitrót, mivel át kell ugratnod 2 szakadékot is egymás után szemben. A tetőn szállj le a motorról és mássz fel a jobboldali létrán.

42., STREET BAZAAR

Mássz le a létrán, majd nézd meg animációt. Itt fekszik a másik segéd. Miután kiszenvedett odaadja a robbanószert. Az autó mögül vedd fel a felemelő szerkezetet, az egyik asztalról meg a kurblit és kombináld őket. A falon van egy piros gomb, ezzel nyithatod a kijáratot. Mássz be a lyukba, ahol találsz egy energiát, majd mássz fel a létrán. Itt kapd el a tetőn a bordázott részt és függeszkedj át a túloldalra. Jobbra fordulva húzd be magad a kis repedésbe, amin keresztül egy kis szobába jutsz. Mássz fel a kockára, majd a falfalnál használd az emelőt, hogy kinyisd a tetőt. Mássz is fel, és láthatod, hogy itt van egy pont, ahová a villám mindig belecsap. Na, igen, és van itt 3 faláda is, amik közül az egyiket rá kell tolni a gombra. Méghozzá azt, amelyiknek egy kosár van a tetején. Ezzel a villámlás lelövi a fél hidat, így mehetsz tovább arra. A hídról ugorj a létrára. Oldalazz át a bal oldalra – így a tetőn találod magad. Átlósan szemben láthatod, hogy talán ott a ferde tető mögött lehet valami. A perem széléről kb. 45 fokos szögben ugorva jutsz a tető végére a 60. titkos helyhez. Nyilakat, gránátokat és energiákat vehetsz magadhoz. Vissza a létrákhoz, majd a déli falba bemászva csússz le a legalsó szintre. Fuss ki a szabadba. Sehol egy kijárat, viszont van itt egy fejnélküli hulla, meg egy aknapozícionáló. Amint ezt felvetted, kombináld a bombával... Na, megint megjelent egy ismerős állat – az a rohadt bika. Állj a faládák elé, majd az utolsó pillanatban ugorj félre... Megvan a kijárat! Ha akarod a konténereket is széttörheted vele, extra cuccok fejében. Fuss fel az erkélyre, ahol lődd le a gengsztereket. Utad a fény alatti ajtóhoz vezessen.

43., TRENCHES

Miután kiestél a lyukon, nyugat felé elindulva fordulj be jobbra és menj fel a lépcsőn. Öld meg az őröket, majd a nagy homokdomb mellett juss fel a létrához. Mássz vissza az előző pályára.

44., STREET BAZAAR

Mássz le a létrán, majd fuss be a veled szemben lévő ajtón. Lökd be a folyosó végi ajtót, majd öld meg az őrt. Az erkély alatt van egy Uzi tár, majd miután felvetted irány az egyetlen kijárat.

45., TRENCHES

Mint láthatod a továbbjutástól egy aknamező választ el. Használd a Mine Detonatort és ugord át a korlátot. Nyomd meg a falon a piros gombot, amivel a déli falnál kinyitottál egy ajtót. Pattanj fel a jó öreg motorra és hajts be az ajtón, fordulj be balra, üsd el a manust, és hajts rá az emelkedőre.

46., CITADEL GATE

Adj egy kis gázt, mert át kell ugratnod egy nagy szakadékot. Üsd el a krokodilokat, majd menj egyenesen. Megint el kell hajtanod a nagy szörny előtt – a cél a sebesült fickó. Őt átszállítva a kamionhoz az életét áldozza értünk, és felrobbantja a sárkányt. A lény így halott, tehát bejuthatunk a citadellába.

47., CITADEL

A folyosón befordulva máris rálelhetünk a mi jó öreg Jean-Paul barátunkra, igaz: kikötözve. Miután eloldoztuk elmondja, hogy Von Croy teljesen megőrült és, hogy valamiféle szörnyeket támaszt fel. Újra mi irányítunk. Indulj el dél felé, majd a terem északkeleti részén lévő lépcsőn menj fel. Jobbra van egy kar, ami lent egy ajtót nyitott ki. Van a földön egy fáklya –

vedd fel és gyújtsd meg. Fuss le a lépcsőn, majd gyújtsd meg a kötelet. Menj át a másik terembe és az ajtó mögül vedd fel az Uzi tárat, majd ess le a lyukba.

Lent fuss végig a kis alagúton, és vedd fel a Shotgun töltényeket. Fordulj meg, és menj be a nagy terembe. Láthatod, hogy egy fazon megtámadta a kapcsolót. Ugorj ki átlósan balra, majd a lépcső aljában fordulj balra és mássz fel a kiemelkedésre. Csinálj egy 180 fokos fordulatot, és háttal ess le a víz felé, de nyomd a kapaszkodást. Egy résben végigereszkedve menj egy szinttel lejjebb, majd húzd be magad a repedésbe. Menj át a kis folyosón, majd mássz át a következő terembe. Itt, amint átérsz, elkezdesz a víz felé csúszni – ezért gyorsan ugorj. A következő platform szintén ferde, ezért innen is nagyon gyorsan ugorj tovább. Kapaszkodj meg a szemközti falban, majd húzd fel magad a bal oldali üregbe. Miután felvetted az itt található energiát, fordulj meg és ugorj át a szemközti részre. Fuss fel a lépcsőn, majd öld meg az őröket. Fent fordulj jobbra és nyomd meg a kart, ami deaktiválja a lenti tüzes csapdát. Ess le, vedd fel az energiát, majd mássz fel a lépcső előtti kiemelkedésre. Ugorj át a szemközti lépcsőre, majd annak a tetején a plafonon lógva mássz el a túloldalra, ahol be tudod lógatni magad a 61. titkos helyre. Energiát és gránátokat vehetsz fel, majd ess le a medencébe. Ússz át a szemközti terembe, a lépcső aljából vedd fel a gránátokat, majd mássz ki a partra, ahol szemközt ugorva folytathatod a kalandozásod, észak felé, a kikapcsolt tüzes csapdán túl. Rövid időn belül egy terembe érkezel, ahol ismételten egy logikai feladványt kell megoldanod. Négy gömböt látsz, 4 folttal a földön, már csak a helyes kombinációt kéne kitalálni valahogy. Mivel mindegyiken van egy betűjel, melyek égtájakat jelölnek, egy kis angol tudással könnyen helyükre tolhatod őket. Segítségképpen a megoldás: az N-et északra, az E-t keletre, az S-t délre, míg a W-t nyugatra kell eltolnod. Ha mindegyik gömb a helyén van, kinyílik 3 ajtó. A sarokból vedd fel a gránátokat, majd menj be a nyugati ajtón. Vedd fel a jelzőfényeket a balra lévő lyukból, majd ess bele a medencébe a szoba közepi lyukon át. Elsőnek a déli irányban fekvő lyukba ússz be, ahol a zsákutcában húzd meg a plafonon lévő kart. Ezzel bezártad a bejáratot. Ússz vissza a központi terembe levegőért, majd északnak ússz tovább. Mássz ki a folyosó végén a vízből, majd vedd fel a sarokból a revolver töltényeket. Ezek után az ajtón menj vissza a terembe, ahonnan a keleti szobába menj. Öld meg az itt lebzselő két őrt, majd nyomd át a kapcsolót. Irány vissza a terem, majd innen az északi ajtó, ahol ugorj a vízbe. Ússz vissza a középső terembe, ahol az alacsony víz miatt, immáron ki tudsz mászni nyugatra és áttolni a kapcsolót. Vissza a vízbe, ahol az egyik csapóajtó alól némi Uzi töltényt markolhatsz magadhoz, majd ússz vissza északnak. Az alacsony vízállás miatt a folyosó végén meg tudod húzni a kötelet, ami a kijáratot nyitja. Mássz ki, öld meg a harcost, vedd fel az energiát, majd menj ki a kijáraton. Mássz át a repedésen az új szobába, ahol a feltámasztott lovagok támadnak rád. Mivel nem lehet őket megölni – marad a futás. Fuss fel a fa emelkedőn egészen addig, amíg egy farakás nem állja az utadat. Itt bevárva a csontvázakat ugorj el előlük az utolsó pillanatban, hiszen kardjuk suhintása helyetted a fa állványzatot találja el. Mássz fel és vedd el a jobb oldalról az Uzi töltényeket, valamint a fáklyát. A bal oldalon leesve láthatsz egy lyukat a földön. Lógj le a szélén, majd egy picit ess lejjebb, hiszen van itt egy titkos járat. Mássz fel a túloldalon a Secret 62-be. Gránátok, Shotgun töltények, Revolver töltények és energia vár rád. A lejtőn csússz vissza a terembe, ahol a két fáklya közötti ajtón menj észak felé a következő pályára.

Egy rövid animáció következik, ahol Lara összefut a démoni Von Croy-al, de felülkerekedvén rajta sikerül bezárnia egy szobába és még a Horus amulettet is elhozza.

48., THE SPHINX COMPLEX

Fuss végig az úton és öld meg a két embert. Vedd fel a kulcsot, amit használva nyiss be az ajtón. A benti rész sem valami barátságos, rögtön jobbra két manust kell lelőnöd. Mássz fel a falakra, és a szakadékokat átugorva nyomd át a kapcsolókat, hogy kinyíljon az ajtó. Mielőtt kimennél rajta, jobbra felvehetsz egy Shotgun töltényeket tartalmazó csomagot. Menj be tehát az ajtón, és máris egy dilemma elé kerültél: a bal, vagy netán a jobb oldali gigantikus szakadékba szeretnéd temetni magad. Persze jobban megnézve ezeket a vermeket ki lehet találni a megoldást... Fordulj először a jobb oldalihoz, és csússz le a lejtőn, hogy az egyenes platformhoz juss. Ezután kb. 45 fokban balra ugorj át a szemköztihez, majd szembe átlósan ahhoz, hogy felhúzhasd magad. Egyen túl vagy, akkor gondolom örömmel veted magad a következő öleibe (én már itt anyáztam, de még nem tudtam, hogy az elkövetkezendő 6 pálya csak ilyen trükkös dolgokkal lesz teli. Szeretem a Core Design-t, szeretem a Tomb Raidert...). Ugorj előre a lenti állványra, vedd fel az energiát, majd kapd elő a fegyvered, mert valaki el kezdett lőni felülről, mint a meszes. Miután lelőtted a manust, átlósan jobbra ugorj a következő platformra, majd húzd fel magad a padló szintre. Rúgd be a raktár ajtaját, majd menj be. Toldd el a szekrényt, lődd ki a rácsot, majd kússz be a lyukon. A kijáratnál is lődd szét a rácsot, majd kimászva az őrt is. Nyomd meg a gombot a falon, mire kinyílik a kijárat, de ezzel újabb 2 gazfickó jelenik meg. Öld meg őket, majd mielőtt távoznál, vedd fel a Shotgun töltényeket, és az egyik doboz alól a Metal Blade-et. A bal oldali szekrényt húzd kijjebb, hogy hozzáférj a belsőhöz, amit kihúzva egy Shotgun patronnal leszel gazdagabb. Ez egyébként a 63. titkos hely is volt. Menj ki az ajtón – ismét a szabadban. Ugorj vissza a bal irányban a 2 szakadékon keresztül középre, ahol egyenesen haladj tovább a következő szakadék felé. A bal részén lecsúszva ugorj a szemközti platformra, majd innen átlósan a következőre. Felugorva ismét biztos talajon vagy. Huh, micsoda kerülő volt egy rohadt zárt ajtó miatt! Jobbra valami táblát mutat a kamera, menjünk hát oda. Egy kis írás felolvasása után menjünk a soron következő szakadékhoz. Ugorj a lenti pontra, majd innen egyenesen tovább, végül átlósan jobbra lesz a következő cél. Mássz fel a felszínre, szedd le a két őrt, majd lődd szét a dobozokat. Az egyik alatt egy farúd lapult, amit a fémlemezzel kombinálva egy lapátot kapsz. Irány vissza a kőtáblához, azaz fentről ugorj középre, innen szembe az ajtóhoz, majd itt fenn a szélén el a kőtábláig. A fekete földnél kezdj el ásni a lapáttal. Egy alagutat kapsz, ess le, ez már a következő pálya.

49., UNDERNEATH THE SPHINX

Fuss le a lejtő végéig, ahol az ajtó rögtön lecsapódik mögötted. A taktika a következő. A bejárat mellett közvetlenül jobbra és balra szobák vannak, melyek bejárata mellett egy-egy kapcsoló van. Ha közel futsz a szemközti bikákhoz, életre kelnek, így be kell őket zárnod. Sok sikert, addig elmegyek aludni egyet... Na, szóval, ha ez megvolt, akkor nyugati irányban vedd fel a csontváz mellől a fáklyát, meg a papírdarabot. A papíron egy ABC van, a falon meg gombok. A három gombot ABC sorrendben kell lenyomni, tehát a jobb oldali, a bal oldali, majd a középső gomb lesz a helyes sorrend. Ez a nyugati oldalon nyitja ki a rácsot. Menj be rajta, ugord át az első szakadékot, majd öld meg a denevéreket. Ugord át a második szakadékot, öld meg az újabb denevér csordát, a kijárat azonban zárva marad. Na, most mit kell csinálni? Hmmm. A távcsővel láthatod, hogy a falból előtörő színes fények alatt rejtjelek vannak, amiket majd a központi teremben kell a kapcsolónak beadagolnod. Menj vissza tehát a központi terembe.

Következő a sorrend, amit be kell adnod: jobbra, középre, balra. Ezzel a nyugati oldalon a jobb oldali ajtót nyitottad ki. Menj be, öld meg a denevéreket, majd átlósan ugord át a szakadékot. Fent szintén lődd le a denevéreket. Itt 3 további lehetséges útvonalat találsz, melyek közül a jobbra esőn mássz be először. Mivel a hely tele van csapdákkal, nagyon óvatosnak kell lenned. Először fordulj balra, majd jobbra, az emelkedő tetején pedig balra. A fal végében van egy kar – ezt húzd meg. Ez kinyitott egy ajtót. Mássz ki az alagútból, majd kússz át a szemköztibe. Az első elágazásnál fordulj balra, majd a következőnél megint balra. Vedd fel a földről a Stone of Maat tárgyat, majd kússz ki jobbra és menj be az utolsó megmaradt lyukon. Itt fordulj jobbra és ess le a lyukon. Miután felvetted a gránátvetőt, mássz vissza az alagútba, majd vissza a központi terembe.

A középső, balra, jobbra kombináció következik, minek hatására kinyílik a nyugati oldal bal oldali ajtaja. Lődd le a denevéreket, ugord át a szakadékot, majd elő a nehéztüzérséggel, párszáz krokodil vár rád. A déli és nyugati falakon lévő 4 lyukba benyúlva kinyitod a szoba közepén lévő rácsot, ahol a Stone of Khepri-t veheted fel. A nyugati falon lévő karral kinyithatod a kijáratot, irány a központi terem.

A balra, közép, jobbra a következő kombináció. Így a keleti fal középső ajtaja nyílt ki. Ugord át a szakadékot, majd öld meg a denevéreket. Az északi falon a harmadik lyuk nyitja az ajtót. A keleti falon is a harmadik a kulcs, hogy megszerezd a Stone of Re-t. Mivel más nincs itt, menj vissza a központi terembe.

Nyomd be a közép, jobbra, balra kombót, a keleti fal jobb ajtajának kinyitásához. Ugorj át a szakadékon, öld meg a denevéreket és pottyanj bele a vízbe. Az irány a következő az elágazásoknál: dél, kelet, dél, dél. Kint a felszínen húzd meg a kart, majd vissza a központi terembe vízbe, ahol beugrottál. Most a következő irányt kövesd: dél, nyugat, majd ússz fel a következő lyukba és rántsd meg a kart. Ússz vissza a kiindulóponthoz. Jön a következő: kelet, dél, dél, nyugat. Ússz fel, kapcsoló meghúz – visszamegy szoba. Észak, kelet a következő szoba, ahol a kapcsoló meghúzása után, ússz vissza a fő elágazáshoz, ahonnan keletre menj tovább. Fordulj felfelé a következő elágazásnál és mássz ki. Húzd meg a kijáratot nyitó kart és vedd fel a Stone of Atum-ot. Vissza a központi terembe a gombokhoz.

Itt menj a nyugati középső ajtóhoz, ugord át a 2 szakadékot, és rakd a 4 köved a falba. Az ajtó kinyílik, menj be rajta. Mivel előtted szakadék van, kapaszkodj a plafonba és mássz át rajta. A következő szoba igen veszélyes lesz! A plafonból tüskék kezdenek el legördülni. A 4 sarokból gyorsan kapkodd fel a 4 szobrot, majd távozz a kinyíló ajtón. Fuss át a csapdákkal teli szobán, majd függeszkedj át a plafonon és fuss ki a pályáról.

Egyetlen kombinációt még nem ütöttünk be a központi terem gombjain, ez pedig a balra, jobbra, közép kombó lenne, de a kinyíló ajtó mögött valami eszeveszett csapdás rész következne...

50., MENKAURE'S PYRAMID

Két Uzi töltény is vár a szobában mielőtt továbbmennél. Mássz fel a kövekre, majd állj meg a csapóajtó alatt észak felé nézve – így tudod kinyitni. Mássz ki a felszínre és rögtön készíts be valami fegyvert a két skorpió ellen. Vedd fel medkitet és ha megölöd a pasast, akkor a revolver töltényeket is. Ezután a szakadékot jobbra ugord át. Öld meg az újabb skorpiót, majd ugord át az újabb szakadékot. A piramis lábánál szedd le az újabb ellenséges bogarakat, majd fordulj a szakadék irányába. Célozd be a szemközti ferde falat, amiről tovább tudsz majd ugrani még kettőre, így átjutsz a szakadék túloldalára. Nemsokára egy ajtóhoz érsz, szerintem mentsél egyet előtte. Bent ugyanis egy skorpió mardos egy embert, akit meg kéne menteni. 2-3 lövés a revolverrel és a piros állatnak lőttek. Így az ember nem csak a kulcsait adja oda, hanem egy speciális kulcsot is, ami majd a 69. titkos hely kinyitásához fog kelleni. Miután felszedted a sarokból a 2 energiát és a 2 Shotgun töltényt, menj vissza a baloldali szakadékhoz és a falon lógva visszajuthatsz a piramis lábához, ahol észak felé fordulva 2 emelettel tudsz feljebb jutni. Itt átlósan balra ugorj tovább, nyírd ki a bogarat, majd ugorj nyugat felé. Lent fuss el nyugatra, majd mássz fel 4 emeletnyit, végül ugorj jobbra. Egy ajtó elé jutsz, amit kulccsal nyithatsz ki, de még ne menj be rajta. Innen egy szinttel lejjebb ugorj ki keletre, majd menj fel, így az ajtó tetején felveheted az energiát, valamint a revolvert. Ez volt a 65. titkos hely és most futás be az alagútba a skarabeuszok elől.

51., INSIDE MENKAURE'S PYRAMID

Fuss át a csapdákon, öld meg a denevéreket, majd a lépcső közepénél állj meg. Csatold fel a revolvert és célozd be a fejed felett lévő csillagot. Ez lent kinyitott egy rejtekajtót. Fuss is le a kis szobába, majd ugorj a ládába, és ott is a lyukba. Előtted egy kötél himbálódzik. Ezzel lendülj át a túloldalra. Öld meg a múmiákat, majd az elágazásnál jobbra menj. Itt már két ínycsiklandozó kötél vár rád. Lendülj velük tovább, majd a túloldalon fuss fel az emelkedőn és húzd meg a kart. Lendülj vissza az előbbi elágazáshoz, ahol most ebben az esetben értelemszerűen a balra irányt válaszd. Ismét kötelek következnek, majd fuss fel az emelkedőn. Készíts elő valami bika fegyvert, mert valami állat egyiptomi őr tüzel rád. Lődd le. Miután meghalt, a falon lévő csillagból kiemelhetsz egy kisebb csillagot, ami egyben egy titkos ajtót is nyitott valahol. Fuss vissza a két kötélhez, lendülj a túlpartra és mássz ki a dobozon a lépcső tetejéig.

A keleti falban van egy új járat, csússz le a mögötte lévő lejtőn. Gyújts egy fáklyát és guggolj le, mert a falon csapda van. Kússz végig a folyosón, majd befordulva fuss fel. Rántsd meg a csapóajtó karját és mássz fel a szabadba. Öld meg a két skorpiót, fordulj dél felé, és indulj el arra. Miután befordultál a két piramis közé, a bal oldalon van egy gomb. Ezt megnyomva kinyitottad az egyik tetejét. Öld meg az újonnan megjelent skorpiót, majd nézz el a nagy lyukhoz. Haha. Tettél egy kört. De, most nem ez a lényeg, hanem, hogy feljuss erre a piramisra. A keleti irányban jutsz fel rá, majd utána délre ugorva jutsz tovább. Itt megint keletre kettővel tudsz feljebb menni – innen átlósan balra az utolsó kockára érsz. Fordulj háttal a piramisnak és a belső falba vésett recéken lemászva érj talajt. Bent vár egy szakadék, amit csak szimplán át kell ugranod, azután egy kis majomfüggeszkedés a plafonon, végül egy újabb szakadék, csak egy himbálódzó bárddal. Persze ez csak az első mondatom volt a csapdákról, úgyhogy folytatnám tovább. Szóval fordulj be a sarkon és ugord át a kétbaltás csapdát, a sarokban pedig húzd meg a kötelet. Ez kinyitott egy ajtót. Menj vissza egy csapdát, majd jobbra függeszkedj át a plafonon a szakadék felett. Csússz le az ajtó mögötti lejtőn, de vigyázz: félúton ugord át a tüské-

ket rejtő mélyedést. Na, de ez az egész roppant cselesen van megoldva, ugyanis van itt egy újabb titkos hely. Ha jobbra ugrasz, és teljesen a fal mellett landolsz, vissza tudsz menni a tüskékhez, hiszen van itt egy négyzet, ahol nem sebződsz. Itt felveheted az Uzit, ami egyben a 66. Secret is a játékban. Csússz le tovább a lejtőn és ess le a lyukon. Fuss fel az alagúton, így kijutsz megint a szabadba.

52., THE SPHINX COMPLEX

Mássz ki a fénybe és jobbra fordulva a szakadék bal szélénél ugorj át a fém ajtóhoz. Az őr kulcsaival nyisd ki, majd menj be.

53., THE MASTABAS

Ilyen se nagyon volt még, hogy rögtön egy titkos hellyel kezdődjön egy pálya. Menj a szemközti épülethez, lődd le a Danger táblát, majd a szoba közepén nyisd fel a titkos ajtót. Lent, vedd fel az energiát. Ez már a 67. Secret volt. Mássz vissza a felszínre. Észak felé elindulva egy benzinkúthoz érkezel. Vedd fel a kannát a földről és öld meg a megjelenő hiénákat. Fuss el a titkos ház mellett balra, ahol is a falban van egy ajtó. Rúgd be, vedd fel a Revolver töltényeket, nyisd ki a csapóajtót és mássz be. Az első elágazásnál menj keletre. Egy kis szobába jutsz, ahol 3 oroszlánfej van a falon. A revolver segítségével lődd ki a gyémántokat, mind a 3 szájából, így kinyílik a továbbjutást jelentő ajtó. Nyírd ki a múmiákat, a földről meg vedd fel az üres kulacsot. Menj vissza az elágazáshoz, ahol délre menj. Mássz ki a tetőre, ahol öld meg a denevéreket, és a skorpiókat, majd fuss ki jobbra. Ugorj át a bedeszkázott ajtajú házhoz, lődd le a feliratot, majd bent mássz be a tető alá. Az első elágazásnál fordulj keletre és térj be a szobába. Szintén az oroszlánfejeket kell lőnöd. Az ajtó mögül vedd fel a homokkal teli zsákot. Menj vissza az elágazáshoz, ahol fordulj északnak és a következőnél is északra menj. Mássz ki a szobába, öld meg a denevéreket, és menj ki az ajtón. Lődd szét a barikádot, majd irány a szakadék. Állj a déli fal mellé, úgy, hogy északra nézz, majd ugorj. A kis szigetről ugorj tovább, majd fuss le a rejtekajtó alá. Az első elágazásnál nyugatnak indulj el. Az alagút végéből vedd fel a fáklyát a földről, majd menj vissza keletnek. Öld meg a szobabelieket, lődd ki az oroszlánokat, majd gyújtsd meg a fáklyát a falon lévő gyertyákkal és menj tovább. Használd a vizes tömlőt a víz felett a mérlegek mögött, majd pakolj ki mindent a mérlegre. Először jön a víz. Aztán a benzineskanna középre, végül a homok az utolsóba. Gyújtsd meg a benzint, így kinyílik a nyugati ajtó. Bent szedd ki a falból a Northern Shaft Key-t, lődd ki az oroszlánokat, majd fuss át a szemközti szobába. Itt is szedd le az oroszlánokat, majd fuss fel a lépcsőn. Szedd le a kutyákat, majd az elágazásnál nyugatra menj. Nini, itt a kijárat. A tetőn lődd le a skorpiót, és észak-kelet felé ugord át a szakadékot, a következő pedig délre történő ugrás lesz. Menj be a házba. Nyisd ki a csapóajtót és fuss el az első elágazásig. Itt menj tovább egyenesen, majd mássz ki a tetőre. Öld meg a kutyát és menj be a szemközti ajtón. Menj megint a csapóajtó alá, és az elágazásnál fordulj keletre. A szobában lődd ki az oroszlánok fejét, majd menj át a következő szobába. Itt a híres 3 majom látható (amit kedves Tomi barátom nem kevés célzatossággal nekem is ajándékozott). Menj oda, amelyik "nem beszél" és a feszítővassal kapcsold át az előtte lévő kart. Egy majom mászik elő a háttérből, amit először vadul elkezdtem lőni, de végül rájöttem, hogy ártalmatlan, így hagytam a fenébe. Különösen azért, mert kinyitott egy ajtót. A szobában vedd fel a Southern Shaft Key-t, öld meg a múmiákat és lődd az oroszlánok fejét. Fuss át a másik szobába, szintén oroszlánok, majd fuss fel a lépcsőn, és utána a folyosón.

54., THE GREAT PYRAMID

Mássz ki a házból, lődd szét a kijáratot, meg kint az őr pofáját. A szakadékot dél-nyugati irányban ugord át. Menj be az ajtón, öld le a manust, meg a bogarat, majd nyisd ki a rejtett csapóajtót a földön. A létrán mássz le és vedd fel a gránátvetőt. Ez a 68. Secret. Mássz vissza, és folytasd tovább az utadat. Lődd ki a deszkákat, öld meg az embert. A szemközti szobában már ne menj le, inkább fordulj keletnek és öld meg az őrt. Lődd ki a kijáratot, majd lődd le a bogarat, vedd fel a gránátokat, valamint az Uzi töltényeket. Most se menj le, inkább nézz szembe a nagy piramissal. Huh. Meg kéne mászni.

Ugorj át északra. Innen nyugati irányban ugorj tovább, miután lecsúsztál a lejtőn, fordulj északnak és menj fel kettővel. Itt keletre ugorj tovább, de állj meg a magas kő előtt, mert valami szikla gurul le. Ha elment, mehetsz tovább. Meghozzá kétszer ugorj kelet felé, végül egyet északnak és hármat keletnek. Ne törődj vele, hogy lecsúsztál – erre kell jönni. Várd meg, míg elgurul a kő feletted, majd ess le az alattad lévő szilárd és egyenletes platformra. Fordulj dél felé és ugorj át szembe, majd innen kelet felé tovább. Előtte lődd ki innen a bogarat. Északra ugorj vissza a piramishoz, majd menj egyel feljebb, végül mássz fel szembe. Ugorj ki még az energiáért, majd balra átlósan ugorj fel. Még kétszer, majd fordulj nyugatra és ugorj egyet. Hármat menj felfelé, fordulj keletnek – kettőt erre, majd kettőt felfelé. Fordulj nyugatnak, itt menj fel a két bogárhoz. Innen ugorj egy nagyot nyugatra, minek következtében elkezdesz csúszni lefelé. Innen ugorj nyugatra, majd öld meg a bogarat. Ugorj még egyet nyugatra, utána dél-nyugat irányban végül észak-nyugati irányban ugorj az újabb kockákra. Ismét dél-nyugat, majd észak-nyugat legyen a következő út, végül hármat felfelé. Észak-nyugat a következő irány, majd kétszer nyugatra, hogy átcsússz a következő pályára.

55., KHUFU'S QUEENS PYRAMIDS

Rögtön egy kis harc kezdésnek. Öld meg a skorpiót, valamint a gengsztereket, majd délre térj be a bal oldali szobába. A dobozokat szétlőve értékes cuccokhoz juthatsz. Van itt energia, revolver ammo, íjak, 2 gránát csomag, Shotgun és Uzi töltények. Miután jól betankoltál, nézd meg a másik szobát, itt közvetlenül emellett. Mivel sikeresen megmentetted az őrt pár pályával ezelőtt, a kulcsával benyithatsz a 69. Secrethez és felveheted a dobozok alól az íjat, a gránátvetőt, a Shotgun lőszereket, a Revolvert, az Íjpuskát, a Shotgunt és az Uzit. Menj vissza a főtérre, öld meg az újabb skorpiót, majd menj északra a szakadékhoz. Itt, tőled átlósan balra van egy kis kiemelkedés. Oda kell átugranod. Innen ugorj tovább északnyugatnak, majd öld meg a skorpiót. Innen ugorj át a szemközti részre. Dél felé fordulva ugorj a következő kockára, öld meg a bogarat, majd mássz egyel feljebb. Keletnek fordulva ugorj át a szemközti kockára. Innen északnyugatra lesz a következő. Innen szembe, majd északnak kettőt. Öld meg a bogarat és a skorpiót, majd a furcsa alakú követ toldd el a zsákutca végéig. Tőled balra kinyílt egy titkos ajtó, amin menj is be. Nyisd ki a földön a csapóajtót, majd mássz le a létrán. Ha igazi vérbeli Tomb Raideresnek tartod magad és az utolsó előtti-előtti pályán is érdekelnek a cuccok, nyúlkálj be a lyukakba, de vigyázz a skarabeuszokra. A labirintusból nem nehéz kitalálni, az első elágazásnál fordulj jobbra, aztán megint jobbra, végül jobbra és negyedszer is jobbra. Bent a teremben öld meg az egyiptomi őrt, majd vedd ki a falból az utolsó csillagkulcsot. Juss ki a labirintusból, majd mássz fel a létrán. Kint a kő mellett van egy energia. Fuss szembe a szakadékhoz és ugorj át. Innen fordulj észak felé és ugorj át két követ. Öld meg a bogarat, majd kelet felé mássz fel a piramisra. Utána észak-kelet felé ugorj hármat és máris a piramis bejáratánál vagy. Lődd le a két bogarat, a kulccsal pedig nyisd ki az ajtót. Fuss le a lejtőn.

56., INSIDE THE GREAT PYRAMID

A lejtőn tátong egy lyuk, ezt ugord át, majd lődd le a két rád rontó gazembert. Haladj tovább kelet felé, öld meg a manust, majd fuss be a rácsos ajtón. Öld meg a palit és a denevéreket, majd fuss be az alsó ajtón. Ugord át a csapdákat, és öld meg a szobában lévőket. Vedd fel középről az energiát, valamint a fáklyát. Gyújtsd meg a falon lévőkkel, majd gyújtsd meg az összes többit, ami a falon van. Ennek hatására a nyugati falban kinyílt egy ajtó. Nyomd át az itt található kart, vedd fel a Shotgun töltényeket, majd menj ki a szobából. Fuss fel a lejtőn, és a falon rakd a helyükre a négy csillagot. Ez leszakítja a padlót, majd húzd meg a kart a falon. Ezzel kinyílt a bejárat, de elszabadultak a gengszterek is. Elő a rakétavetővel... Vedd fel az elejtett Shotgun lőszert, majd fuss le a lejtőn, és menj be az előző, csapdás szobába. Itt a keleti szobában húzd meg a kart, majd menj ki a folyosóra és az elágazásnál fordulj jobbra. Vedd fel a megölt csávó Uzi patronjait, majd ugord át a két szakadékot, majd utána a harmadikat is. Itt lent egy energia vár. És persze ne felejtkezzünk meg az utolsó, igen az UTOLSÓ titkos helyről. Ugorj vissza egy szakadékot, majd dél felé nézve ugorj bele a falba. Mivel alattad van egy kis platform, így nem fogsz a mélybe zuhanni. Vedd fel az Íjpuskát, így bezsebelted a játék 70. és egyben végső titkos helyét. Mássz vissza szembe és menj be az ajtón. Öld meg a denevéreket és mássz le a lyukba. A keleti falon jutsz át az utolsó 2 pályára.

57., TEMPLE OF HORUS 1

Fuss le a terembe, ahol jobb oldalt egy mérlegre lehetsz figyelmes. A földön hever egy vizes tömlő, előtte meg egy tócsa. A mérlegen lévő kancsóba pont annyi vizet kell öntened, ahány csík van a falon. Ez jelen esetben 2 litert jelent. Itt gyengébbek kedvéért, most játék és logika következik a két tömlővel és a literekkel. Először is töltsd tele a nagyot, majd töltsd át a kicsibe. Így pont 2 liter maradt. Ezt öntsd is bele a vázába. Ha elrontottad volna, és több, vagy kevesebb vizet öntesz a kannába a háttérben elzárt vadállat kiszabadul a ketrece mögül és vele is meg kell küzdened, hogy újrakezdhesd a feladatot. Na, de feltételezzük, hogy sikerült megoldani a feladatot, minek hatására a terem közepén lévő rács kinyílik, te pedig lemehetsz. Ugorj rá a rúdra, várd meg míg összecsapódnak a tüskék, majd csússz le. Öld meg a denevéreket, és készülj az újabb töltögetős játékra.

Itt 4 liter a kvóta. Töltsd tele a nagyot, majd öntsd át a 3 litert a kicsibe. Öntsd ki a kicsit és a nagyból a két litert nyomd át a kicsibe. Nyomd teli a nagyot vízzel, kombináld a kicsivel, így marad 4 liter. Ez kell nekünk. Megint csússz le a rúdon, szintén harcolj a denevérekkel, majd nézz szembe az újabb vizes feladattal.

Itt már 1 litert kell előállítanunk. Töltsd tele a nagyot, amit önts át a kicsibe, és öntsd ki a nagyot a földre. A kicsit nyomd át a nagyba, utána töltsd tele a kicsit. Öntsd át a nagyba, így kész van az 1 liter. Mássz le a falon, majd a következőnél kapaszkodva menj, és végül úgy mássz, hogy egy kis platformra érj ki. Innen nekifutásból ugorj a vízbe. Mássz ki a szárazföldre, majd menj a középső kis szigetre. Tedd a 4 szent követ a 4 talapzatra és lépj a figura elé a fénybe.

Egy igen impresszív animációt láthatsz, melyben Horus életre kel, de nem is akárhogy. Vadállatok sokaságának erejét összesítve magában támad rád. Egyetlen esélyed a menekülés maradt.

58., TEMPLE OF HORUS 2

Szóval, akkor menekülni kéne. Először is vedd fel a víz alól az amulettet, úgy a medence északi részén, azután dél-nyugatra másszál ki a medencéből. Azt persze mondanom sem kell, hogy Horus lő rád, mint egy eszeveszett állat, de tulajdonképp ne törődj vele, csak fuss, fuss, fuss... Szóval kint a parton fuss fel az emelkedőn, be a szobába, ahol húzd meg a kart. Ez a szemközti szoba ajtaját nyitotta. Fuss át, húzd meg az ottani kart is, majd vedd fel az energiát az ajtó mögül. Menj vissza a szemközti emelkedőhöz, ahol fuss tovább keletnek és ess le a szemközti részre. Innen északnak folytasd tovább és ugorj a levegőbeli platformra. Ugorj még egy szakadékot, majd fel a lejtőn, végül keletnek beállva mássz legfelülre. Van itt egy energia is. Dél felé folytasd az ugrálást. A következő ugrás elég trükkös Pepe lesz. Sétálj ki a perem széléig, majd lépj egyet hátra, és végül ugorj egyet hátra (ne szaltót, csak simán). Most nekifutásból ugorj, így az alattad lévő szintre érkezel. Nyugat felé húzd be magad az alagútba, majd mássz ki a másik oldalon. Északi irányban ugorj tovább, majd ugorj rá a megmászható falra. A kék fénybe felmászva egy új terembe érkezel, ahol Lara igen határozott mozdulattal bezárja Horust a terembe, megvonván tőle ezt a speciális kék fényt. Menj be a hátad mögötti ajtón, majd ugord át a 3 vicces csapdát. Lapulj a bal oldali fal mellé, hiszen kövek esnek az égből, kezd összedőlni a piramis. Csússz le a lejtőn, ugord át a szakadékot, újabb lejtő, újabb szakadék. Miután felhúztad magad, a jobb oldalt mászva fuss fel a játék végét jelentő sötétségbe.

És akkor elkezdődik az utolsó animáció. Akik nem akarják tudni a végeredményt, azok ne figyeljenek, mert le fogom lőni a poént. Szóval Lara elfáradva a nagy futkározásban már épp a kijárat felé loholna, amikor megjelenik Von Croy. Ez egy kis ijedelemre adhat okot, hogy ő ugye elvileg be van zárva egy szobába, most mégis itt van. Próbálja nyújtani a kezét, hogy kihúzzon minket az egyre csak omladozó piramisból, de néhány szikladarab keresztülhúzza mind az ő, mind a mi számításainkat, és Lara beletemettetik a piramisba. Azt egy percig se mondta senki, hogy meghalt, csak beszorult. Viszont, hogy ezt innen, hogy fogják folytatni???

UTÓZÖNGE

Így utólag is szeretnék bocsánatot kérni mindenkitől, hogy a leírás utolsó része, hogy úgy mondjam kicsit szárazra sikeredett, de hát ilyen élvezetes volt kb. a játék is. Azt éreztem így a 34. pályától fogva, hogy a készítők kezdenek kifogyni az ötletekből, és felesleges időhúzással próbálják kitolni a játék hosszúságát. Az pedig végképp elvette a kedvem az egésztől, hogy hiába gyűjtöttem be mind a 70 titkos helyet, semmi reagálás nem történt rá, meg se köszönték, vagy valami. Na és persze a záró animáció. Hát lesül a pofámról a bőr, hogy miként lehet ilyen pocsékul elrontani egy ilyen jó ötleteken alapuló remek játékot. Maradtam tisztelettel (bár kicsit csalódva):

Bagó Péter

PLAYSTATION KÓDOK

COOL BOARDERS 4

Minden deszka, játékos, és pálya:
Névnek írd be: ICHEAT. Hatására egy hangot kell hallanod.

Minden extra pálya:
Névnek írd be: IMSPECIAL. Hatására egy hangot kell hallanod.

THE SMURFS

Pályaválasztás:
Kezdj el egy új játékot "It's no picnic" fokozaton, majd miután lement az első animáció, a pályaválasztó képen add be az L1, Fel, Fel, Le, Fel, Balra, Balra, Fel, R2 kombinációt. Egy csilingelő hang, és máris elérhető az összes pálya.

THRASHER: SKATE AND DESTROY

Méhecske kosztüm:
Válaszd Roach-ot kalap nélkül, majd névnek a BEESUITGUY kódot add be. A pályán már egy hamisítatlan méhecskével gördülhetsz.

VIGILANTE 8 - 2ND OFFENSE (BEKÜLDTE K. DÁNIEL, E-MAIL)

Fegyver lista
A mozgásokat játék közben lehet beütni, valamelyik fegyver felvétele után. GF - gépfegyver (R2)

Hőkövetős rakéta:
Napgyűrű - Fel, Fel, Le, GF
Turbó - Fel, Fel, Fel, GF
Rakéta eső - Fel, Fel, Jobbra, GF

Rakéta:
Tapadós - Fel, Le, Le, GF
Sorozat - Fel, Le, Fel, GF
Színszórás - Fel, Le, Jobb, GF

Csőágyú:
Teknőslabda - Le, Le, Le, GF
Kráterlabda - Le, Le, Fel, GF

Ágyú:
Szórás - Le, Fel, Fel, GF
Flipper - Le, Fel, Jobbra, GF
Zöld labda - Le, Fel, Le, GF

Akna:
Mágnes - Balra, Jobbra, Le, GF
Szórás - Balra, Jobbra, Fel, GF
Követő akna - Balra, Jobbra, Jobbra, GF

Lángszóró:
Tűzfal - Jobbra, Balra, Le, GF
Bomba - Jobbra, Balra, Fel, GF

GRAN TURISMO 2 NYEREMÉNYAUTÓK (BEKÜLDTE CSERKÚTI TIVADAR, E-MAIL)

GT Europan league:
R Zexel Skyline GT 97'
R Kure R33 GT 97'
R Castrol Supra GT 97'

GT Pacific league:
R Mazda RX-7 LM
R 300ZX GT 97'
R Drag 180SX

GT World league
R Mugen NSX GT 99'

FF Challenge
Mugen Accord Sir-T
Mugen Prelude Type-s
Tom's T111

FR Challenge
Nismo 270R
Sil Eighty (Nissan)
RX-7 GT-C

MR Midship Challenge
Tom's T020
TRD 2000 GT
R GT 40 Race car

4WD Challenge
Legacy Wagon GT
Nismo 400R Preceding car
Mine's Skyline GT-R

LW Lightweight 'K' Cup
Mugen Beat
Mugen CRX II
Demio A-Special

Global Compact Car Cup
Yaris 99'
Lupo 1.4
Clio 16V

Luxury 4Door Cup
Accord Type-R
Chaser TRD Sports X30
GT-R 400R

Muscle Car Cup
PT Spyder
Cobra 427 67'
Phateon

World Open Car Cup
MR-S Concept Car 97'
MX-5 A-Special
Concept Car LM (Dodge)

Historic Car Cup
Mugen CRX III
XYR Celica Concept Ca 99'
Europa

Wagon Cup
Mugen Accord Wagen
Impreza Wagon STI Version V
Stagea 260RS tuned by Nismo

80's Sports Car Cup
Mugen CRX III
Mugen Ferio Civic
Mugen Civic Type-R
(És ha az 5. versenyen elindulok egy Dodge Stratus-szal, akkor bead egy olyan kocsit ami a ti listátokon sincs rajta – R Skyline Silhuouette Foumula R30 FR 555hp 960kg)

Grand Touring Car Trophy
R Mugen NSX GT
R Daishin Silvia GT
R Unisia JECS Skyline

Pure Sports Car Cup
Tom's Angel T01
ZZ III
Tuscan Speed Six

Tuned NA Car No.1 Cup
Spoon Civic Type-R
Spoon Integra Type-R
MX-5 C-Special

Tuned TURBO Car No.1 Cup
Nismo 400R
Mine's Skyline GT-R
HKS R33 Drag GT-R

GRAN TURISMO All Stars
Mine's Lancer EVO V.
Mine's R34 Skyline GT-R
Speed 12
ZZ III
R390 GT1 Road car 97'

Super Touring Trophy
Camaro Z28 30th Anniversary 96'
TRD 3000 GT
om's Supra

GT300 Car Champion
R Zanavi Silvia GT 99'

GT500 Car Champion
R Takata NSX GT 99'
R ARTA ZEXEL Skyline 99'

HIGH ENDURANCE

300KM
mpreza Rally Car

200KM
Stratos

100Miles
Escort Rally Car
GT 90

2Hours
Lexus Altezza LM

30 Laps
Denso Supra Gt

All-Nights
R Cerbera LM

Hát ennyi lenne, örülök hogy tudtam újat mutatni. Most engem érdekelne az összes megnyerhető autó, mert tuti, hogy a HIGH ENDURANCE versenyeken kettőt lehet nyerni. Remélem tudtok segíteni, jó lenne. Én ABC sorrendben tuningolom a cégeket, minden kocsit szeretnék megszerezni. Egy pár kérdés kezdésnek,(még csak az F betűnél tartok) de feltűnt hogy:
-Dodge Concept Car van sima (amit nem tudok beszerezni) és LM
-Audi Touring Car? (jó lenne nekem is)
-TT is kétféle van sima és LM
-Dodge Viper GtS-R Lm? és STP TAISAN Viper JGTC? (ezeket is szeretném)
-Ford, az RS200 az Escort?
-Ford Mustang GT Race car? (ezt is akarom!)
Előre is köszönöm a segítséget! Az e-mail címem hondansr@freemail.hu

NINTENDO 64 KÓDOK

TOY STORY 2

Pályaválasztás:
Az Options képen, ahol a "Buzz Lightyear To The Rescue" felirat is van, add be a Fel, Fel, Fel, Fel, Le, Le, Fel, Fel, Le, Le, Le kombinációt. Ha sikeres volt a kódbevitelt, egy bégetést kell hallanod.

RESIDENT EVIL 2

Sérthetetlenség:
A töltő képernyőn add be a Le, Le, Le, Le, Balra, Balra, Balra, Balra, L, R, R, L, C-Fel, C-Le kombinációt. Ha sikerült a kódbevitel, a játék visszatér a főmenübe.

Végtelen töltény:
A töltő képernyőn add be a Fel, Fel, Fel, Fel, Jobbra, Jobbra, Jobbra, Jobbra, L, R, L, R, C-Jobbra, C-Balra kombinációt. Ha sikerült a kódbevitel, a játék visszatér a főmenübe.

VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE

Password képernyő:
Lépj az Options képre, válaszd a Game Status pontot, állj rá valamelyik karakterre, majd tartsd lenyomva az L + R gombokat.

Az alábbi kódokat a Password képernyőn kell beadni:
GO_MAX_REZ – Grafikai beállítások csak 4MB RAM expansion pak esetén
ELBICNIVNI - Sérthetetlenség
LLA_KCOLNU – Minden karakter
LLA_DORTOH – Feltuningolt autók
RAPID_FIRE – Nincs kihagyás a tüzelés között
BLAST_FIRE – Erősebb rakéták
MORE_SPEED – Gyorsabb autók
GO_RAMMING – Nehezebb autók
HI_CEILING – Könnyebb autók
QUICK_PLAY – Gyors akció
UNDER_FIRE – Egyszerre hárman támadnak rád
GO_SLOW_MO – Lassított mód
HOME_ALONE – Nincsenek ellenfelek arcade módban
NO_GRAVITY – Nincs gravitáció
JACK_IT_UP – Magas felfüggesztés
GO_MONSTER – Nagy kerekek
DRIVE_ONLY – Nincsenek kerekek
LONG_MOVIE – A befejező animáció
MIXED_CARS – Mindkét játékos lehet ugyanazzal a karakterrel
NO_CODE – Minden kód kikapcsolása

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

Minden Sydney pálya
Vedd ki a memóriakártyát az irányítóból, majd kezdj el egy új bajnokságot. Add meg a FROZENSKY nevet. Fogadd el a kihívást a másik két csapattól, majd lépj vissza a menübe és válaszd a quick race-t. Választhatod az összes Sydney pályát.

Minden GT2 Circuit autó:
A Circuit menüben Championship módban, add be a Z, Jobbra, Z, Z, Z, B, C-Le, A, Jobbra, Start kombinációt a kettes joystickon.

Végtelen Credit:
Játék közben add be a Z, Jobbra, Z, Jobbra, Jobbra, Start, Z, A, Jobbra, Z, Start kombinációt.

Piros pályák:
Játék közben add be a B, Balra, Fel, Le, Jobbra, Jobbra, Jobbra, Le kombinációt.

Fejjel lefelé nézet:
Játék közben add be a Fel, Fel, Fel, A, Balra, A, A, A kombinációt.

Gyorsabb autó:
Kezdj el egy új játékot Championship módban és add meg az EVILROB nevet.

Rózsaszín autók:
Kezdj el egy új játékot Championship módban, majd add meg az IGN64 nevet.


PAUL
51
JUN
POSITION
SUZUKA
TIME 03:47.783
COURSE RECORD 02:08:650
LAPTIME 00:56:300
N.Abe
Checa
LAYSTATION 2
2000.03.04.
POSITION
4/16
LAP RECORD 1'00"765
TOTALTIME 3'00"024
LAPTIME 0'01"484 1'00"396 0'57"393
268 km/h

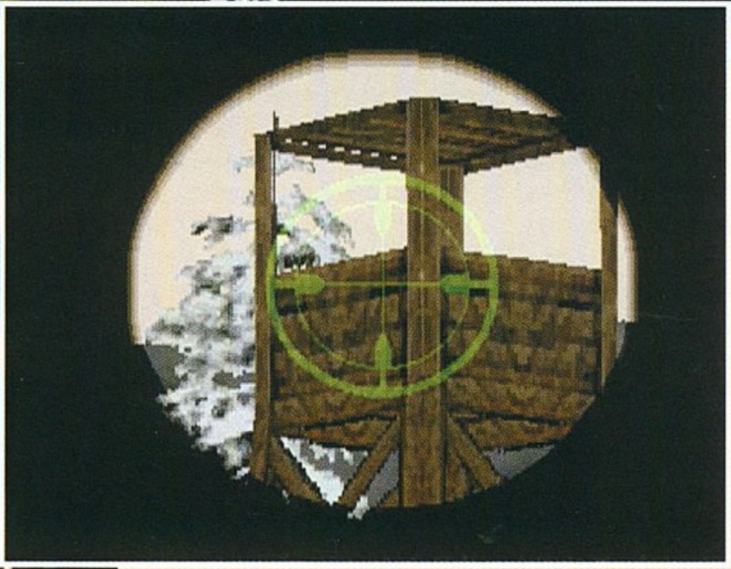

576 Konzol
NINTENDO 64
44
SPY
BELL

az ég adta világon semmit sem fogunk látni. Remélem senki sem rakta ki a hátitáskából a nightvision maszkot, mert ha igen, akkor léphet is ki rögtön. Ha megvan, akkor kapcsoljuk be a Kör lenyomásával. Ezzel a gombbal tudjuk használni a nálunk lévő tárgyak











többségét (kivéve a gránátokat és bombákat). Csak az első pár pálya lesz ilyen sötét, aztán már felkel a Nap és akkor beláthatjuk az egész terepet. Az éjszakai pályák azért lesznek nagyon nehezek, mert nem láthatjuk rendesen, merre rejtőznek a gonosz ellenfelek, de sajnos a nappali bevetéseknél sem lesz könnyebb dolgunk, mert tízszer annyian lesznek és a grafika homályossága miatt ugyanúgy nem fogunk észrevenni senkit, csak amikor már belénk eresztették az egész tárat. Az energiánk nagyon hajlamos a fogyásra, eléggé hamar vetemedik erre a folyamatra és olyankor nagyon gyorsan teszi azt. Pillanatok alatt képes a halálba küldeni minket egy-két gránát és géppuska. Energiacsomagok csak elszórtan találhatók a pályán és töltények is, úgyhogy megéri takarékoskodni velük egy kicsit. A játék folyamán két embert irányítunk egyszerre, melyből elég, ha csak az egyik végzi el a pályát és jut tovább. Amíg mi az emberünkkel ügyködünk, a társunkat a gép irányítja, de eléggé minimális intelligenciahányadossal, mint általában beleakad a falba, beszorul a fák közé, vagy legrosszabb esetben felrobbantja magát. Szóval célszerű elvenni tőle az irányítást, amit úgy tehetünk meg, hogy átváltunk rá (a másik emberre), a Háromszög gombbal és aztán vissza a sajátunkra. Ekkor a gép már nem fogja mozgatni a másik rangert, hanem állni hagyja ott, ahol van. Érdemes időnként visszaváltani a másik emberre és megnézni él-e még egyáltalán. Néha kövessük vele az elöljáró katonánkat, mert ha teljesítettük a küldetést és jön értünk a helikopter, nem jó, ha át kell szaladnunk az egész pályát a második fickóval.

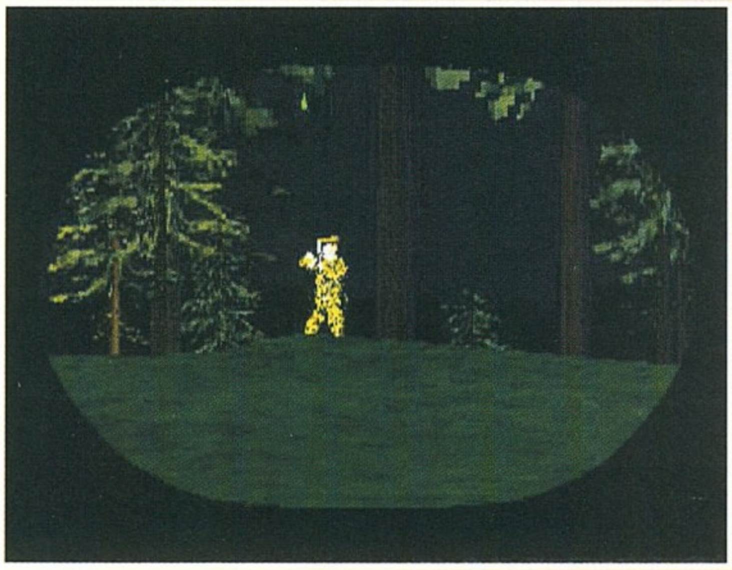
A RANGEREK BŰVÖLÉSE

Egy kicsit részletesebben kitérek most az irányításra. A Négyzettel tudjuk használni a nálunk lévő és éppen kiválasztott másodlagos fegyvert, ami lehet dinamit, füstbomba, vagy kézigránát. Ha a dinamitot használjuk, a Négyzet egyszeri lenyomására a ranger lerakja a bombát a földre és a másodszori lenyomásra biztosítja ki. Aktiválás előtt azonban van még pár lehetőségünk. Az L2/R2-vel beállíthatjuk az időzítést, a Háromszöggel pedig visszavehetjük a bombát a földről. Az analóg irányítás nincs alapból benne a játékban, nekünk kell bekapcsolnunk, ha használni akarjuk és ilyenkor is csak az 1-es kar működik. Az L1-el tudunk váltani a külső és belső nézetek között, míg az R1-vel lépkedni lehet a fegyver és tárgy menüben. Ezeken kívül a Select-el nézhetjük meg a számomra teljesen használhatatlannak tűnő térképet, amin ha egy X-et nyomunk láthatjuk a teljesítendő feladatok listáját. Ugyan erre a célra szolgál az adó vevő, mert az is tájékoztat az aktuális teendőkről.

Fentebb megemlítettem, hogy mennyire nehéz a játék és, hogy az ellenségeket sem lehet mindig észrevenni. Akkor képzeljétek el, hogy mind emellé társul még az, hogy a küldetések időre mennek. Ez az idő általában annyira szűkre szabott, hogy éppen elég csak a teljesítésre. Nincsen lehetőségünk nézelődni, sétálgatni, tudnunk kell hova kell mennünk és gyorsan kell végezni mindennel. Mondjuk nézelődni amúgy se lehetne túlságosan, mert az éjszakai pályák grafikai kidolgozása eléggé gyenge, csak a későbbi missziókban, nappal lesz szebb a grafika. A megjelenítés eléggé gyors és szép is, csak sajnos az olyan apróbb hibákkal rontották el a dolgot, mint például, hogy a vászonsátrakba beleakadunk, mintha betonból lennének. Aztán, a hegyek emelkedőin nem lehet felfutni, hanem egyszerűen megáll a figura, mintha fal lenne, ráadásul akármekkora magasságból le lehet esni sérülés nélkül és még sorolhatnám napnyugtáig, de inkább nem teszem, mert besötétedik és akkor nektek is fel kell vennetek a nightvision maszkot, hogy olvashassátok az újságot. A feladatok többsége meglehetősen unalmassá válik, az eltúlzott nehézségtől, meg a rengeteg újrakezdéstől, hiszen mentési lehetőségük csak egy pálya teljesítése után van.

A cikk elején ígértem egy összehasonlító értékelést a játékról, a Rainbow Six-hez képest. Gondolom a leményesebbek túl akartak járni az eszemen és rögtön az oldal végen kezdték az olvasást, hogy előre megtudják, mit is fogok írni. Éppen ezért (és itt jön az eredeti ötlet), nem írok semmit. Legyen elég annyi, hogy a Runecraft programozóinak még van mit tanulniuk...

Endrédy Tibor





SPEC OPS

TALOSOFT

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ VISZONYLAG SZÉP ÉS GYORS GRAFIKA
× HIHETETLENÜL NEHÉZ ÉS UNALMAS EGY KIS IDŐ UTÁN

79%

A VÉGLETEK JÁTÉKA

Nem mondhatnám, hogy nagy autóversenyes játékszakértő vagyok. Leginkább azért nem, mert nekem valahogy nem a "szuper-realisztikus" progik tetszenek igazán, és így előfordulhatna, hogy értékelésem nem tükrözné híven a valóságot. Az Electronic Arts MOBIL 1 RALLY CHAMPIONSHIP című játékával kapcsolatban megérkezése után azonnal annyira eltérő véleményeket hallottam ("bűn rossz" kontra "bitang jó"), hogy egyből rezerváltam magamnak a tesztelés lehetőségét. Gondoltam ilyen eltérő vélemények mellett nagyon nem nyúlhatok mellé...

A nagy elődök nincsenek sokan. Egy ideig a V-Rally vezette a listát, őt ütötte le trónjáról – érthető okokból – a Colin McRae Rally. A Tommy Makinnen Rally ilyen ősök után nem felelt meg az elvárásoknak, hiszen minden tekintetben gyengébb volt náluk. Az utánuk következő V-Rally 2 már nem volt annyira sikeres, főleg a Colin élethűsége és kezelhetősége miatt. A GT2-ben is van egyfajta "rally" rész, de ez semmiképpen sem sorolható a valódi rally zászlaja alá. A hozzáértők szerint talán majd csak a Colin 2 hozza meg a várva-várt átütő sikert – vagy esetleg a most tesztelésre kerülő Rally Championship.



A játék igen tetszetős, ám egyáltalán nem egetverő intróval indul. A főmenüben új játék kezdése (START) és az opciók (OPTIONS) között választhatunk. Az opciókon belül 4 pontot találunk, szerintem mindegyik egyértelmű. Kezdés után a következő képernyő a GAME MODE. Itt tudjuk a játéktermi (arcade), bajnokság (championship), kétjátékos (two player) és az idő elleni (time trial) módokat választani.

Time Trial – Játék a legjobb időeredmény megszerzéséért. Először autót kell választanunk. Összesen 16 típus áll rendelkezésünkre, ami szerintem nagyon baráti mennyiség. (Rövid szöveges bemutatást is kapunk a kocsikról.) Ezután a TIME TRIAL képernyőre kerülünk. Itt tudunk majd a későbbiekben a különböző versenypályák és szakaszaik között válogatni (rally, stage), róluk információkat kérni (view), a körülményeket beállítgatni (setup) és elkezdeni a versenyt (start race). Természetesen addig nem választhatunk új pályát, amíg a szakaszokat egyszer nem teljesítettük. Ezután már bármikor visszajöhetünk bármelyikre javítani az időeredményünkön.

A Setup opció a vérbeli versenyzők Mekkája. Itt lehet az autót a versenyhez igazítani (car setup), nevet (driver name), irányítást (controller – a játék kormánnyal is játszható) és versenykörülményeket (visual settings) változtatni. A beállított értékeket el is menthetjük (save game data).

Arcade – Végig kell menni a pályákon sorban. A játéktermi módban kezdhetünk új játékot vagy folytathatjuk a megkezdettet. Ezután ugyanaz következik, mint a time trial-nél, de a pályák között értelemszerűen nem tudunk lépkedni, sorban követik egymást. Állást menteni minden pálya után lehet.

Championship – Nem kevesebb a feladatunk, mint sorban megnyerni minden pályát. A többi dolog megegyezik a játéktermi móddal. Na jó, ebből elég. Kezdjük a versenyt...

Two Player – A kétjátékos mód általában nem szokott nagy szám lenni. Itt a grafika még mindig nagyon jó minőségű, a képernyőt oszthatjuk függőlegesen és vízszintesen is, a program elég jól játszható.

ELSŐ SZEMPONT: AMIT LÁTUNK ÉS HALLUNK

Ez a játék azt hiszem, hogy vizuális szempontból magasan kiemelkedik vetélytársai közül. Hosszabb vizsgálódás után ki merem jelenteni, hogy a grafika majdnem mindent ver, első osztályú! Talán egy kissé pixelesebb a kép a kelleténél, de a részletességre meglátásom szerint még így sem nem lehet panasz. A kocsik elég nagyok, jó a rajzuk, agyon vannak matricázva, de az igazsághoz hozzá tartozik, hogy láttam már szebbet is.



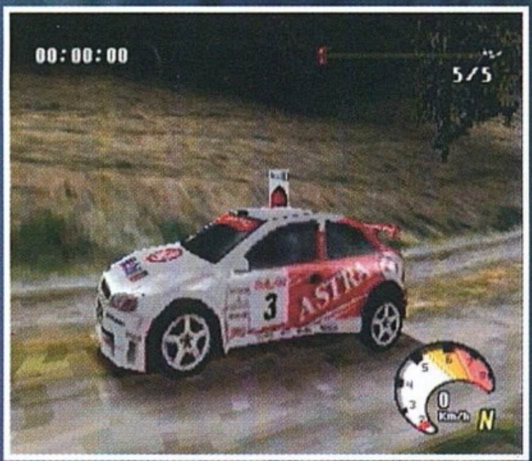
Mindegy, jól mutatnak. Persze nem is ez ragadott meg, hanem a táj szépsége. Állati változatos a környezet. Az erdők-mezők egyetlen részlete sem ismétlődik, sokféle fát, farakást, sziklákat és tisztást látunk – egyáltalán, minden teljesen olyan, mint a valóságban. A pályák eltérő stílusúak: van ugye ez az erdős rész télen-nyáron, sűrűbb-ritkább kivitelben, hegyek, völgyek, mezők, szakadékok szélén száguldunk szerpentineken, házak, kalyibák és lerobbant építmények között – a grafika viszi a pálmát, az tuti!

Vannak éjszakai versenyek is, ilyenkor a kocsi elejére szerelt Hellák messzire bevilágítják a tájat. Minden nagyon élethű. Mehetünk szürkületben (gyönyörű a naplemente) és ködben is, no, meg szállingózó hóesésben. Kis túlzással azt mondhatom, hogy a verseny felér egy kirándulással a természetben. Egy-egy nagyobb puff után lepotyog a lökhárító és a kaszni is egyre koszosabb-sárosabb lesz a verseny alatt. Klassz, na.

A visszajátszás gyakorlatilag ugyanolyan, mint más játékokban (azt már nem lehet tovább fokozni), de a táj szépsége csak ilyenkor jön ki igazán.

A verseny során 5 kamera közül választhatunk. Két külső nézet van, egyik sem túl távoli. A belső nézet jól funkcionálna (ez ritkán jön össze a játékoknál), HA az autó nem lenne ennyire betegen irányítható. Ezért ezt felejthetjük is el...

A kocsik hangja talán kissé vonyítóbb a kelleténél, de a váltáskor hallható durrogás nagyon ott van a szeren. Recseg a kavics, ropog a fa, minden hang ott van, ahol kell.





MÁSODIK SZEMPONT: AMIT ÉRZÜNK

Miután kigyönyörködtük magunkat a látványban, elkezdhetünk játszani. Szerintem mindegy, hogy normál vagy analóg kontrollerrel megyünk. A kocsi kövér gázzal elindul, aztán az első kanyarban – ha csak nem vagy egy született talentum – szépen el is hajítod a gitárt a fák közé, de IZOMBÓL. Az irányítás ugyanis finoman szólva "trükkös". Egy a hajszálnál erősebb túlkormányzás esetén a kocsik kidobják a farukat, aminek rendszerint esés a vége. Úgy csúsznak minden talajon, mintha jégen mennél. Ha viszont nem kormányzol határozottan, akkor a gép be sem megy a kanyarba. Leginkább ezt úgy tudnám körülírni, hogy eszméletlen apró mozdulatokkal kell kormányozni, de eszméletlen határozottan (vagy inkább erőszakosan). Ha túlhúzod, annyi. Nekem ez nem sikerült, ezért nem is tetszik, sőt csapnivalóan rossznak ítélem. Valószínűleg sokat kell gyakorolni az irányítást, mire belejön az ember – az meg biztos, hogy ennek egy rallyautó vezetéséhez az égvilágon semmi köze sincs. ENNYIRE azért még egy malac sem csúszik a jégen.



SEGÍTSÉG!

Nem véletlen ez a felkiáltás! Akkor hagyta el a számat, amikor az arcade verseny közben megjelent az első ellenfél – a játék elkezdett úgy ricegni és akadni, mintha valaki egy lerobbant modemmel próbálna egy agyonterhelt telefonvonalon Internetes játékot nyomni. Nem hittem a szememnek, azt gondoltam először, hogy elromlott a PS olvasófeje vagy kiakadt a lézer. Próbáltam kideríteni, hogy ez azért van-e, mert a program folyamatosan olvassa a CD-ről a pályát, vagy nem, de nem sikerült – a lemez ugyanis non-stop pörög, ha kinyitom a fedelet megáll a játék, de ez még nem bizonyíték...Én ilyet még egy agyonkarcolt lemezzel sem tapasztaltam, sőt, azokkal a gyenge minőségű írt CD-kkel sem, amiket néha a cégek küldenek. Valószínűleg ez egy programozási hiba, vagyis inkább "hozzá nem értés". Ez lett az ára a végletekig részletezett grafikának.

ÉRTÉKELÉS

A játékban ugye 16 kocsi van alapból, ezek mellé 5 titkosat lehet nyerni. Asszem' (ez nem tuti), hogy később megnyílik még egy új játékmód is (RALLY). Pálya is van elég, a grafika tökéletes, nem hiszem, hogy egyhamar meg lehet unni a programot. Már annak, aki egyáltalán túl tudja tenni magát az irányítás fájdalmas nehézkességén és az akadozáson.

MOBIL 1 RALLY CHAMPIONSHIP

ELECTRONIC ARTS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

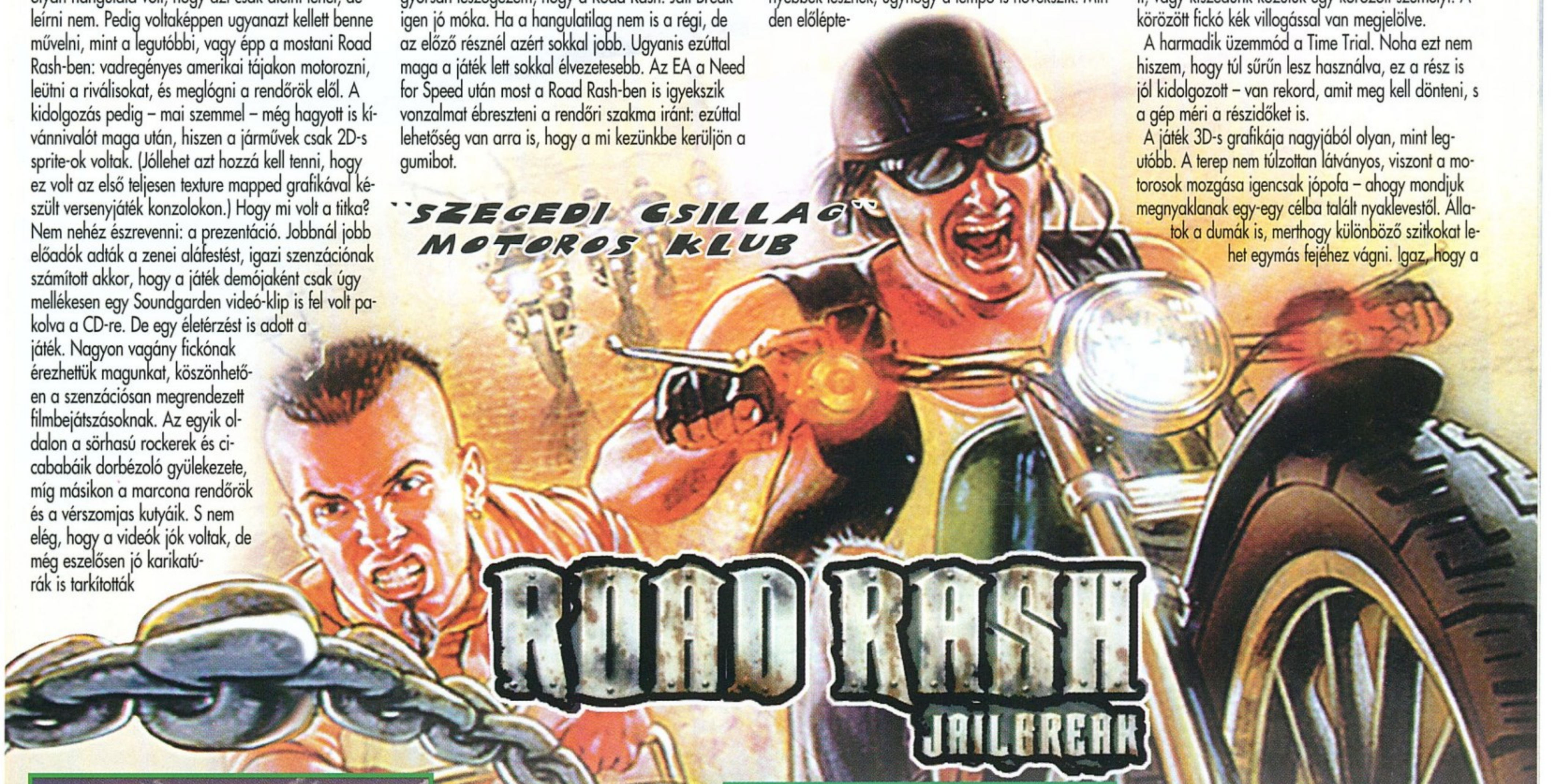
1-2 JÁTÉKOS
2 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ GRAFIKÁJA SZÉP, MINT AZ ÁLOM
× AZ IRÁNYÍTÁSA ÉS A RÁNGATÓZÁSA RÉMÁLOM

79%

Road Rash Jailbreak

Nem egészen értem, miért van az, hogy a jó dolgokat muszáj mindig elrontani. Miért van az, hogy volt egy felejthetetlen játék, amit úgy hívtak: Road Rash, és technikai fejlődés ide vagy oda, de azt azóta sem tudták megismételni. Sokan még Megadrive-ról, a 16bites korszakból ismerik (volt még Amiga verzió is), ami már eleve nagyszerű volt, de én most elsősorban a 3DO, majd a későbbi 32bites változatokra gondolok. Annak a játéknak olyan hangulata volt, hogy azt csak átélni lehet, de leírni nem. Pedig voltaképpen ugyanazt kellett benne művelni, mint a legutóbbi, vagy épp a mostani Road Rash-ben: vadregényes amerikai tájakon motorozni, leütni a riválisokat, és meglógni a rendőrök elől. A kidolgozás pedig – mai szemmel – még hagyott is kívánnivalót maga után, hiszen a járművek csak 2D-s sprite-ok voltak. (Jóllehet azt hozzá kell tenni, hogy ez volt az első teljesen texture mapped grafikával készült versenyjáték konzolokon.) Hogy mi volt a titka? Nem nehéz észrevenni: a prezentáció. Jobbnál jobb előadók adták a zenei aláfestést, igazi szenzációnak számított akkor, hogy a játék demójaként csak úgy mellékesen egy Soundgarden videó-klip is fel volt pakolva a CD-re. De egy életérzést is adott a játék. Nagyon vagány fickónak érezhettük magunkat, köszönhetően a szenzációsan megrendezett filmbejátszásoknak. Az egyik oldalon a sörhasú rockerek és cicababáik dorbézoló gyülekezete, míg másikon a marcona rendőrök és a vérszomjas kutyáik. S nem elég, hogy a videók jók voltak, de még eszelősen jó karikatúrák is tarkították





a programot – még a menük hátterein is jókat lehetett kacagni.

Tudom, hogy most nekem nosztalgiázás helyett már rég a Road Rash: Jail Brake-kel kellene foglalkoznom, ám mindezt azért tartottam fontosnak előrebocsátani, hogy érthető legyen, mit hiányolok az új epizódból, hogy miért van az, hogy tulajdonképpen most egy sokkal jobb játékkal játszhatunk, de még sincs az egésznek olyan atmoszférája. Az utóbbi Road Rash-eknél nagyon olyan érzésem van, mintha az EA-nál a büdzsé lenne a legfontosabb szempont. Spóroltak ugyebár a színészeken. Továbbra sincsenek azok a jó kis videók, sőt alig vannak bejátszások. Csak Spaz és Punt tűnik fel időnként a fontosabb események közben – hogy kik ők, arról mindjárt szót ejtek. Spóroltak a zenészeken is. Történetesen az EA egy pályázatot írt ki ismeretlen underground bandáknak. Ez első hallásra jó ötletnek tűnhet, de hiába: az amatőrök már csak amatőrök. A nyertes pályaművek egyike sem olyan hangulatos, mint az első résznek akár a leggyengébb száma. Végezetül még van a harmadik hangulati elem: a humoros grafikák. Az alkotók ismét éltek a fényképek eltorzításával, s az így kialakított karikatúrákkal, ami alapjába véve dicséretes. Csakhogy! Úgy tűnik, hogy a közönség igényei helyett ezzel inkább a saját szereplési vágyaikat elégítették ki. Ugyanis olyan nyápic alakok tűnnek fel a képernyőn, hogy van egy olyan érzésem, saját magukat torzították el karikatúra gyanánt. Ezek pedig cseppet sem humorosak, inkább csak szánalmasak.

Mielőtt azonban bárki téves következtetést vonna le, gyorsan leszögezem, hogy a Road Rash: Jail Break igen jó móka. Ha a hangulatilag nem is a régi, de az előző résznél azért sokkal jobb. Ugyanis ezúttal maga a játék lett sokkal élvezetesebb. Az EA a Need for Speed után most a Road Rash-ben is igyekszik vonzalmat ébreszteni a rendőri szakma iránt: ezúttal lehetőség van arra is, hogy a mi kezünkbe kerüljön a gumibot.

A főmenüben három játékmód található. A Jail Break ugyebár a címadó: ebben két nem mindennapi figura, Spaz és Punt kegyeibe kell beférkőzünk. Egy termetes óriás és egy harcias törpe egy oldalkocsis motoron: ez a két börtöntöltelék keres egy belevaló fickót, aki majd két lehetséges bandából lesz kiválasztva.

Először ezért el kell döntenünk, hogy a "szado-mazo klubba", vagy inkább a kávéházi srácok közé akarunk tartozni, majd egy tagot is választhatunk. Mindez pedig csak azért fontos, mert az előbbiek chopper járgányokkal repesztenek, míg az utóbbiak sportgépekkel. Ezután indulhatunk is egy versenyre, bár előtte választhatunk pályát és motort is. Az előző részben kissé bonyolult volt a térképrendszer, most jóval egyszerűbb a felállás. Három típusú táj van a térképen: zöld, sivatagos és hegyvidéki. Ezek mindegyikén három-három pálya vár minket. A motor kiválasztásánál még jelentősebb a változás: csupán egy arcade és egy szimulációs gépet találunk. Persze nem ennyi az egész: jobb motorokat majd a szintlépéseknél kapunk. Hogy viszont akkor mire jó a győzelmeinkért nyerhető pénz? Nos annak is megvan a megfelelő helye: a summa nagyságától függően nitrot, vagy ún. szuper fegyvert kapunk. A Jail Break lényege végül is az, hogy a szintenként kilenc pályát teljesítve (helyezést elérve rajtuk) egyre feljebb lépjünk a ranglétrán, mire egyre kanyargósabb pályákra kerülünk egyre több elágazással, egyre nagyobb civil forgalommal. Na és persze az ellenfelek is egyre keményebbek lesznek, úgyhogy a tempó is növekszik. Minden előléptetés előtt amúgy egy ún. Gauntlet szintet is meg kell nyernünk, amit megadott időre kell teljesíteni.



A játék "intellektuális" mivoltán szerencsére semmit sem változtattak. Fő a sebesség és az ököljog. A rúgásokból és az ütésekből még kombókat is gyárthatunk! Az "ütőszerszámok" sem hiányoznak: léc, lánc, csődarab, pajszer – bár kezdetben csak a puszta öklünk van. Ahogy viszont már megszokhattuk, el lehet lopni az ellenfelek fegyvereit, amik aztán némi szerencsével még akár szuperfegyverekké is válhatnak. A szuperfegyverekkel egy ütéssel kiüthetünk bárkit a nyeregből – kár, hogy hamar elhasználódnak. A program minden "jócselekedetünket" nyilván tartja de a kudarcainkat is. A menetek végén a helyezésünkön kívül kiíródik, hány pofont adtunk/kaptunk, mennyi riválist ütöttünk ki szemben azzal, hogy hányszor bukfenceztünk mi a porban, végül hogy mennyiszer sikerült tolvajkodnunk és mennyiszer baleknek lennünk. Ezek függvényében kapunk pénzt.

A játék Five-O üzemmódjával a törvény túlsó oldalára állhatunk, vagyis a garázdálkodó motoros bandáktól nekünk kell megvédenünk a civil polgárokat. Két módon vívhatjuk ki a feletteseink elismerését. Vagy egy adott kvótával ritkítjuk meg a bandák sorait, vagy kiszedünk közülük egy körözött személyt. A körözött fickó kék villogással van megjelölve.

A harmadik üzemmód a Time Trial. Noha ezt nem hiszem, hogy túl sűrűn lesz használva, ez a rész is jól kidolgozott – van rekord, amit meg kell dönteni, s a gép méri a részidőket is.

A játék 3D-s grafikája nagyjából olyan, mint legutóbb. A terep nem túlzottan látványos, viszont a motorosok mozgása igencsak jópofa – ahogy mondjuk megnyaklanak egy-egy célba talált nyaklevestől. Állatok a dumák is, merthogy különböző szitkokat lehet egymás fejéhez vágni. Igaz, hogy a szövegek sűrűn ismétlődnek, de legalább egyedi vonást kölcsönöznek a karaktereknek. A rendőr szövegén már eleve csak röhögni lehet. Közelít hozzánk, és közben nyomatékosan felszólít, húzódjunk félre. Nem is késik a válaszunk: durr egy maflást neki! Persze ekkor a zsernyák is bekeményít és előhúzza a sokkolóját... Hát szóval jól el lehet viccelődni. Főleg, hogy most már multiplayer játék is van. Osztott képernyővel ketten is lehet az eddig említett pár módban nyomulni, de ami még jobb: oldalkocsis motorkerékpárra is pattanhatunk. Ami pedig a legjobb: ezt kooperálva is tehetjük. Az egyik játékos vezet, míg a másik csak a súlypontjával variál, no és persze bunyózik. Remek szórakozás: ezt elhihetitek.

V.Z.





ROAD RASH: JAILBREAK

ELECTRONIC ARTS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
✓ EGY VIGGES HANGVÉTELŰ VERSENYT MINDIG SZÍVESEN LÁT AZ EMBER
× MÉG MINDIG LENNE MIT TANULNI EZ ELSŐ RÉSZTŐL

87%

Lassan két éve már, hogy megjelent a SquareSoft egyedülálló RPG játéka a SaGa Frontier. Ezt a programot az tette különlegessé, hogy 8 teljesen eltérő karaktert lehetett választani, majd velük rengetegféleképpen végig lehetett vinni a játékot. Sajnos az első rész nem jutott el Európába – igaz, akik nem vetik meg az NTSC játékokat, biztos találkoztak vele. Szerencsére a Square megnyitotta az európai kirendeltségét, így a SaGa Frontier második része már hivatalosan is megjelent kontinensünkön.

Az SG2 nagy változásokon ment át az előző rész óta, ez legjobban a grafikában mutatkozik meg. Az előző rész előre letárolt, úgynevezett pre-renderelt helyszíneit rajzolt grafikára cserélték fel. Ám ezt nem szabad felróni a játéknak, mert ilyen fantasztikusan jól megrajzolt játékot még nem láttam. A múlt számban azt írtam, hogy a Suikoden 2 a legszebb rajzolt grafikájú RPG játék. Ezt az álláspontomat most módosítanom kell, mivel a SG2 jóval szebb mint a Suikoden. Annyira, hogy már-már rajzfilm minőségűek a hátterek és a szereplők.





A SAGA FRONTIER FELÉPÍTÉSE

A SaGa Frontier 2-nek igazán egyedi felépítése van. Ahogy bekapcsoljuk a gépet rögtön elindul a játék, semmi kezdőképernyő vagy ilyesmi. Két hadsereg harcol egymással. Az egyik XII. Gustavnak a serege, a másik Ottoé. A csatát XII. Gustav nyeri. A győzelem után kapja az értesítést, várandós felesége fiúgyermeket hozott a világra. XII. Gustav a helyszínre siet és fiát XIII. Gustav-nak kereszteli el. Érdekességképen mondom, hogy lesz XIII. Gustav-nak egy féltestvére is akit – ki nem fogjátok találni – XIV. Gustavnak fognak hívni. Na, de kanyarodjunk vissza a játékhoz. Szóval a királyi családban szokás, hogy a fiúgyermekek, azaz a leendő trónörökösöknek egy beavatási szertartáson kell részt venniük. Ezen szertartáson felmérik, hogy a gyerekben mennyi Anima, azaz varázserő lakozik. Nos XIII. Gustav is részt vesz ezen ceremónián, ám az eredmény lehangoló. XIII. Gustavban ugyanis nincs Anima, tehát nem tud varázsolni, és ez a királyi családban még nem fordult elő. A kis Gustav-ot az apja megtagadja és kirúgja a kastélyból. Anyjával együtt elmenekülnek – a király egyik szolgájának segítségével.

Ebben, amit elmondtam még semmi rendkívüli nincsen, ám a játék kezdése után hamarosan egy térképre kerülünk. Itt az R1-L1 gombokkal válthatunk a helyszínek között, ám itt az elején erre még semmi szükség. A fehérrel jelölt helyekre lehet belépni. A játék ugyanis epizódokra van felosztva, melyek időrendi sorrendben követik egymást. A térképen választhatjuk mindig a következő részt. Itt lép be azonban a következő izgalmas dolog. A SG2-nek ugyanis két főszereplője van, és a térképen kiválaszthatjuk a másik főszereplőt, Wil-t, a lovagot. Gustav-val (hagyjuk a számozást) és Wil-lel két teljesen más történetet játszhatunk végig, egymással párhuzamosan. Lényegében végigjátszhatjuk úgy is a játékot, hogy egyik vagy másik szereplő történetébe bele se nézünk és a történet megértése szempontjából talán ez a legegyszerűbb megoldás. Azt azonban figyelembe kell venni, hogy néhány esetben jól jön, hogy ha mind a kettőjükkel egyszerre játsszuk a játékot. Például a felszereléseket, amiket megszerzünk egyikkel vagy a másikkal átadhatjuk egymásnak, ez nagyon fontos a későbbiekben. A játék szavatosságát tovább fokozza, hogy vannak a történetben olyan ajánlott lépések, melyeket nem szükséges megtenni, de fontosak. Mind a két szereplőhöz más-más karakterek csatlakoznak a játék során, amely szintén nagy pozitívum. Összesen 24 karakter fog a rendelkezésünkre állni.

A történetben elakadni szinte lehetetlen, mivel szinte mindig egyértelmű a következő lépés megtétele. Ha egy helyszínt vagy a történetben egy nagyobb fordulatot végigjátszottunk, mindig a térképre kerülünk, ahol választhatunk a következő helyszínek és szereplők között. Ezt egészen addig kell folytatni, amíg végig nem visszük a játékot.



KEZELÉS ÉS HARC

A Négyzet lenyomásával a menübe kerülünk. A Party és a Character Status ponttal csapatunk és embereink állapotát vizsgálhatjuk meg. Az Equip Item-mel fegyvereket és egy más kiegészítőket adhatunk karaktereinknek. Sok cuccal támadásokat rakhatunk be magunknak harcban, például a tüzes gyűrűvel lesz egy külön parancsunk, mellyel tűzzel támadhatunk. Minden embert olyan fegyverrel szerelünk fel, amilyennel akarunk, ám nem szabad menet közben össze-vissza cserélgetni a fegyvereket. Vannak ugyanis speciális támadások (Arts) melyek fegyver-függőek. Ez alatt azt értem, hogy ha egy baltás emberünk megtanul valamilyen támadást, akkor az csak akkor tudjuk használni az adott szereplővel, hogy ha balta van nála. Éppen ezért észszerűen válasszuk meg, kinek milyen fegyvert teszünk fel. Lehetőleg változatosan válogassunk a harci eszközök közül. Az Arts-okat harc közben tanulja meg az emberünk, ilyenkor megjelenik a feje felett egy égő körte. Tanulás teljesen automatikusan történik. Érdemes minél több fegyvert kipróbálni és megtanulni vele egyre jobb támadásokat. Ha már rendelkezünk néhány Arts-al, akkor lesz nagy jelentősége az ún. Equip Arts menünek. Minden emberünknek két keze van ugyebár, és mindkettőbe rakhatunk fegyvereket. Ha akarunk – és van is nálunk – pajzsot is felhelyezhetünk, ami adott esetben jó is, de sokszor jobb, ha a mind a két kezünkben fegyvert használunk. Amennyiben egy emberünknél kifejlődött valamilyen Arts, akkor az új támadást bármelyik emberünknek felhelyezhetjük. Így ha mondjuk egy baltás karakterünk megtanult valamit, akkor azt átadhatjuk egy másik emberünknek, akinél szintén





van balta. Igyekezzünk úgy játszani, hogy minél több Arts-ot tanuljunk meg. Tök jó dolog, hogy az Arts-okat lehet kombinálni is egymással. Ezek a kombók nagyon nagyokat tudnak sebezni. Meg kell jegyezni, hogy melyik speciális támadásokat érdemes egymás után csinálni, akkor biztosabb, hogy bejön a kombó. A már megtanult kombóinkat a Player Notes menüben láthatjuk, és rájuk nyomva áttanulmányozhatjuk őket. Ez azért fontos, mert lent láthatjuk, hogy melyik támadást milyen sorrendben kell beadni, hogy sikeresen kombózzunk. Érdekes módon a gépi ellenfeleket is bele lehet vonni a kombózásba. Vigyázzunk, mert a hely itt véges, tehát ha megtelt a menü, töröljünk ki néhány felesleges támadást (Forget Combos). Arra kell vigyázni, hogy a Combo-k és az Arts-ok rongálják a fegyvereink állagát. Minden fegyver és egyéb más felszerelés mellett egy szám látható. Ez mutatja, hogy mennyi kell még a teljes elkopásig. Érdemes minden fegyverből venni tartalékot. Ha egy cucc már a végét járja, adjuk el. A játékban kétfajta pénznem van. Az egyik a CR, a másik a kevésbé használatos a Chips. Ez utóbit kapjuk a felszerelések eladása alkalmával. A Chips-et a későbbi városokban át lehet cserélni CR-ré.





A harc egyébként menet közben körönként folyik, tehát egyszer mi jövünk, egyszer pedig a gép. A szörnyek a terepen járkálnak, így akár ki is kerülhetjük őket. A harcok elején, ha sérültek vagyunk, begyógyíthatjuk magunkat. A gyógyítások és az Arts támadások LP, WP és SP pontokat fognak fogyasztani, de ez menet közben úgyis töltődni fog, nem kell félni, hogy elfogy. A harcban menük egész sorából választhatjuk ki, hogy kit akarunk támadni, gyógyítani stb. Mindig azt figyeljük, hogy mekkora az ún. Atk. PWR, azaz a támadási erő. Minél nagyobb, annál jobb. Összesen három féle harc típussal találkozhatunk. Az első a csapatban történő bunyózás, a másik az egy-egy elleni küzdelem, ilyenkor egyedül vagyunk valaki ellen. Ez utóbbit harcok elején választhatjuk ki. A harmadik típus, amikor egy sereget irányítunk. Ez lesz a legritkábban, a játék második felében lesz ez a lehetőség Gustav történetében.

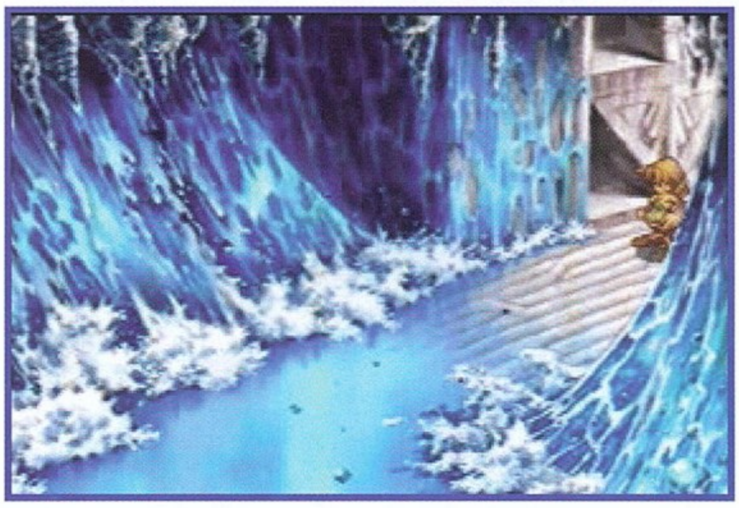
A Battle Style menüben embereinket cserélhetjük és különböző parancsokat adhatunk nekik. Beállíthatjuk, hogy milyen stratégiával játsszon az emberünk, pld. várakozzon, gyógyítson, próbáljon Combokat csinálni stb.

Az Item menüvel tárgyainkat nézhetjük át és rendezhetjük. Ne felejtsük el, hogy a későbbiekben átadhatjuk a cuccainkat az egyik hőstől a másiknak. Cserélgessük a felszereléseket, nagyon hasznos tud lenni.

POCKETSTATION

Nagy meglepetésemre a Saga Frontier 2 hivatalos PAL verziójának van PocketStation támogatása. A Player Notes és az Item menüben az Excavated pont alatt lehet előhozni a PocketStation-t. Nemrégiben szereztem egy hivatalos PAL verziós Final Fantasy VIII-at is, melyben szintén van PocketStation támogatás. Ezekből a jelekből, továbbá abból, hogy a kis szerkezet jó lesz a PlayStation 2-höz is (PS2 játékok is támogatni fogják), és nem terveznek belőle egy új verziót azt a konzekvenciát vontam le, hogy előbb vagy utóbb csak kihozza a Sony Európában is a szerkentyűt. Reménykedjünk, én szurkolok, hogy a Sony minél hamarabb lépjen – különben mi a francnak raktak volna a FFVIII-ba és a SG2-be PocketStation támogatást ha egyszer nem jelentetik meg Európában? Egyébiránt a SG2 esetében sajnos nem tudom, milyen aljátékot lehetne játszani a várva várt kvarcjátékkal.





ÖSSZEGZÉS

A SaGa Frontier 2 egy jól sikerült tartalmas és hosszú játék. Az igazat megvallva egy kissé unalmas az elején a harc – kb. addig, amíg nincs megfelelő számú Arts-unk. A kezdeti nehézségeket leküzdve a SaGa Frontier 2 kellően szórakoztatóvá válik.

Jó dolog, hogy menet közben bárhol lehetőség nyílik menteni, így nyugodtan mentsünk. Érdekes módon a Háromszög lenyomásával aktiválhatjuk a Quick Save-et, azaz a gyorsmentést. Ehhez nem kell memóriakártya, ám kikapcsolás vagy Reset-elés után a mentésünk elvész.

A grafika mint említettem nagyon szép, igaz a harcé már lehetne jobb is. A zene amolyan tipikus RPG jellegű, semmi extra nincs benne.

A SG2 mint említettem nagyon hosszú játék és a mivel két szereplő van, ez megduplázza a szavatosságot és menetközben egy csupa érdekes dolgot tehetünk, pld. felhúzhatunk egy komplett várost! A Square megint egy jó játékot alkotott, s bár a SaGa Frontier nem korszakalkotó program, mégis minden RPG fanatikus bátran megpróbálhatja.

Veres Miki

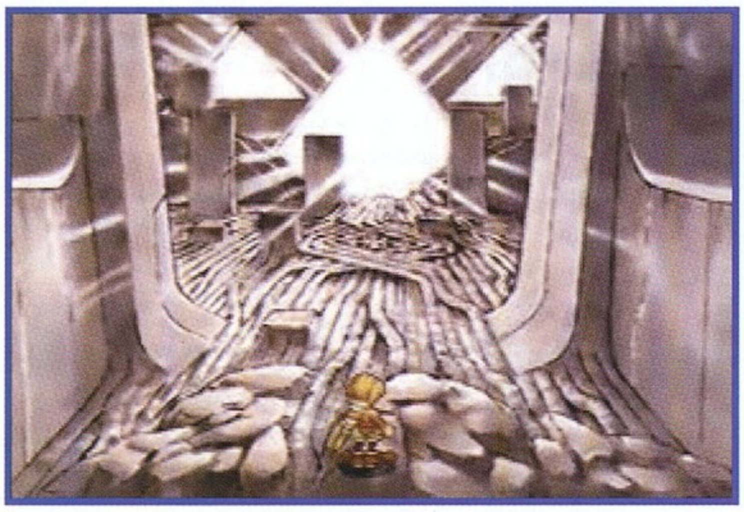
SAGA FRONTIER 2

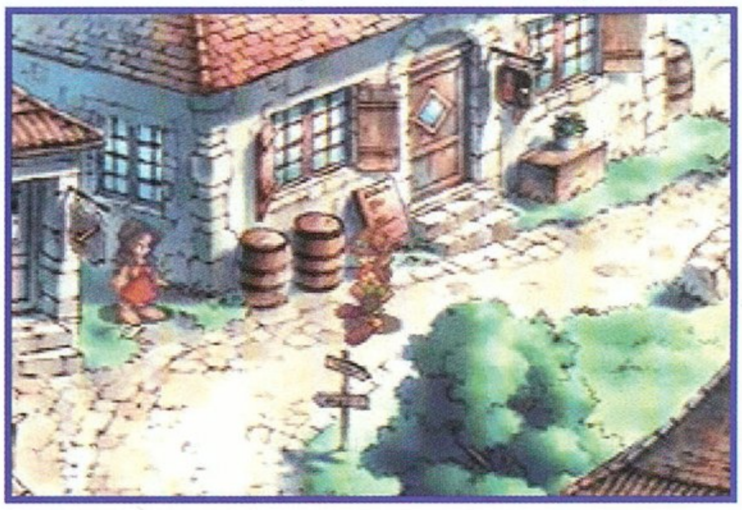
SQUARESOFT

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

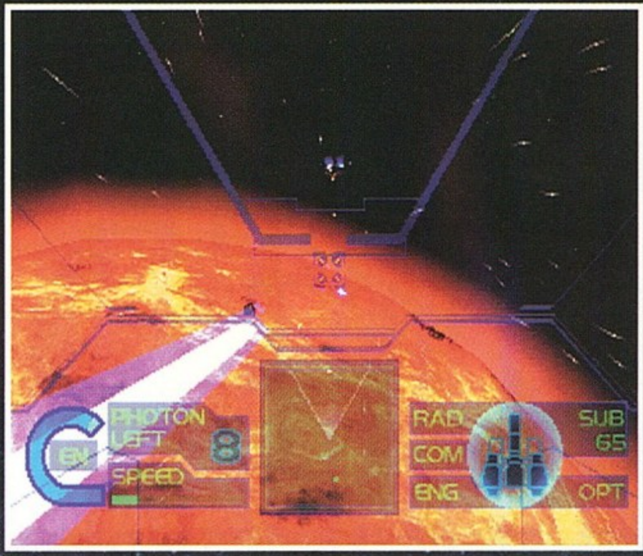
1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
POCKET STATION
✓ RAJZFILM MINŐSÉGŰ GRAFIKA, A KÉT FŐSZEREPLŐ MIATT HOSSZÚ
× KEZDETBEN KISSÉ UNALMAS

82%





„A felfedezések korát éljük... Csillagrendszerek, bolygók és holdak adnak új reményt az emberiségnek a túléléshez. Generációk nőnek fel, életek virulnak és hunynak ki egy pillanat alatt...”



Az igényes szoftvereiről és a videojátékok történelmében eltöltött extra hosszú időről híres NAMCO most új 3D-s űrhajós-lövöldözős játékkal lepett meg minket. (Ideje is volt az európai megjelenésnek, hiszen japán NTSC verzióban ez a program már 1999. Szeptember 9.-e óta létezik.) Mivel ezt a stílust régóta a Colony Wars sorozat uralja, érdekes végre valami új koncepcióval megismerkedni. A játék állítólag nem folytatás, de az avatott szemlélő felfedezheti a Star Luster, a Bosconian és a Galaga egyes elemeit.

A Namco megpróbálta játékát a lehető legjobban „felhasználóbaráttá” tenni. Ez azt jelenti, hogy az akcióba első alkalommal belecsöppenő játékos ne vesszen el a kezelés, a gombkiosztás a feladatok és a képernyőn látható káosz útvesztőjében. Ezzel szemben igyekeztek a lehető legjobban megkomponálni a programot, hogy azért ne egy 3D-s köntösbe bújtatott Galaxian klón legyen belőle – ami ugye Namco játék volt, de valamikor a '80-as években.

KEZELÉS

Harci képernyő:
Fel, Le, Jobbra, Balra – Iránygombok
L1 – Lassítás (Kétszer megnyomva „padlófék”)
R1 – Gyorsítás (Kétszer megnyomva „padlógáz”)
L2 – Pörgés balra
R2 – Pörgés jobbra
Háromszög – Radar képernyő
Kör – Radar hatótávolság választó
X – Másodlagos fegyver
Négyzet – Elsődleges fegyver

Térkép képernyő:
Háromszög – Vissza a harci képernyőre
Kör – Státusz képernyő
Négyzet – Hipe-rugrás a kiválasztott helyre
R2 – Kurzor sebesség
R1 – Photon mód
L1/L2 – Térkép hátér ki/be

Bázis mód:
Fel, Le, Jobbra, Balra – Pilóta mozgatása
Kör – Beszélgetés
Négyzet + irány - Futás

Betöltés után tehát három mód áll rendelkezésünkre. Szerintem érdemes a TRAINING opciót választani az ismerkedéshez, ami nem lesz túl bonyolult. Feladatunk az lesz, hogy két csapat „ellenséges” gyakorlószondát elpusztítsunk. Egy térképet látunk, melyen a zöld űrhajó a mi pozíciónkat, a két piros kör az ellenséget, a kék kör egy bolygót, a kék építmény pedig a bázisunkat jelöli. Nincs más feladatunk, mint rávinni a zöld háromszög kurzort az ellenségre és Négyzetet nyomni, ekkor hiperugrással a helyszínre sietünk. Mehet a hirig...



A COMMAND módban 30 kisebb volumenű küldetést kell sorban végigvinni. Minden misszió előtt megkapjuk az aktuális feladatot, és a bázisról indulunk. Itt több dogot is tehetünk, hiszen pilótánkkal gyalogosan bejárhatjuk az egész objektumot. Lényegében információkat csíphetünk fel az ellenfélről és a hajónkat szerelhetjük fel fegyverekkel. Szálljunk be a gépbe...

Az első küldetésben a térkép közepén levő bolygót kell megvédeni. A csata az űrben kezdődik, ezután jelzést kapunk a bolygóról, és az atmoszférában folyik tovább a harc.



BÉKESSÉG AZ „ŰRBEN”!

STAR IXIOM



lenfelek pozíciói és megmozdulásai is játékonként változnak. Sűrűn kell visszatérni a bázisunkra, ahol több űrhajót (spacecraft), űrhajó tuningoló kiegészítőket (optional parts) és egész arzenálnyi elsődleges és másodlagos fegyvert (subweapon) kipróbálhatunk majd – szóval türelem! A bázison a dokk melletti kezelőnél lehet állást menteni (game save).

ÉRTÉKELÉS

Igazán sokat nem tudok mondani a játékról, mert valahogy minden olyan egyértelmű vele kapcsolatban. A grafikája nem kiemelkedő, például a Colony Wars sorozat sokkal látványosabb. Az űr rajza teljesen egyszerű és az űrszerkezetek sem egetverően dizájnosak. (Érdekesség, hogy az ellenséges űrhajók között megtaláljuk a cég ősrégi programjaiból ismerős műtyüröket – például Galaga.) Ezzel ellentétben viszont nagyon könnyeden játszató és egyszerű a program, ami nem mondható el a CW sorozatról – nekem a CW2 első küldetésében már az is gondot okozott, hogy beazonosítsam, melyik a saját hajó és melyik az ellenséges. A bázisos rész elég érdekes, engem az RPG játékokra emlékeztetett. A játék zenéje katonás induló, tetszett.

TYLER DURDEN

STAR IXIOM

SONY / NAMCO

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA
HANGULAT

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ KÖNNYEN KEZELHETŐ, KÖNNYED SZÓRAKOZÁS
× A GRAFIKÁTÓL NEM FOGOD FELVÁGNI AZ EREDET

77%

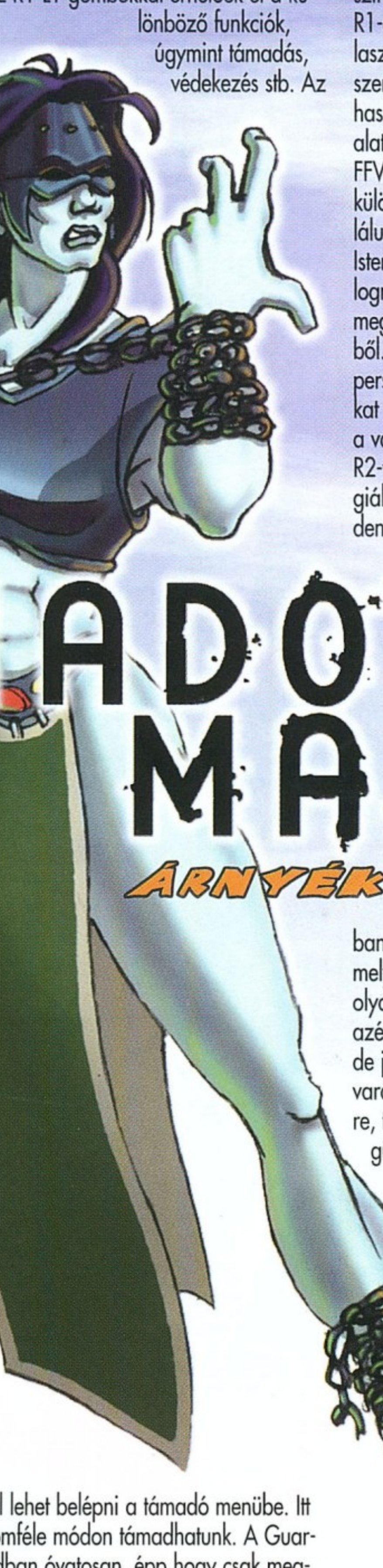




A CONQUEST módban sokkal összetettebb a feladatunk, ez az opció a haladó játékosoknak készült. Mindenre kiterjedő hadjáratot kell vívnunk az egész univerzum ellen, különböző vérszomjas fajok részvételével. Itt már némi stratégiai érzékre is szükség lesz, és az el-

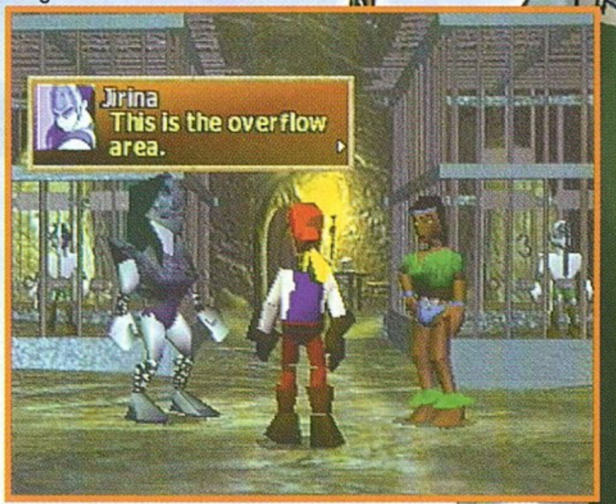
SHADOW MADNESS

Árnyékra vetődünk





Mióta világ a világ mindig is egy bevett trend volt a játékkészítők körében, hogy ha valamelyikük sikeres produktumot alkot, akkor a többiek buzgón elkezdik lemásolgatni azt. Így van ez a Resident Evil-lel, a Doom-mal vagy a C&C-vel. Eddig kevés cég vette a bátorságot, hogy a Final Fantasy VII-ről csináljon egy klónozott verziót. Ha be is indult az RPG játékok gyártása, eddig a készítők igyekeztek a legkevesebb hasonlóságot mutatni a még mindig a legjobbnak számító FFVII-tel. A most megjelent Shadow Madness-el azonban más a helyzet – teljesen a FFVII képi és zenei világára épít. Állítom, hogy a grafikai motor teljességgel az FFVII-ből származik! A szereplők hasonlóan néznek ki, még csak véletlenül sem hasonlítanak egy emberre és a hátterek is hasonló minőségűek. Na, persze azt gyorsan hozzá teszem, hogy FFVII grafikája még így is mérföldekkel jobb volt. Bár a szereplők ugyanilyen morbidul néztek ki, annyira hangulatos, lebilincselő és fantasztikus volt a játék, hogy minden apró hibája – már ha van az FFVII-nek hibája (nincsen) – megbocsátható volt. Ezzel



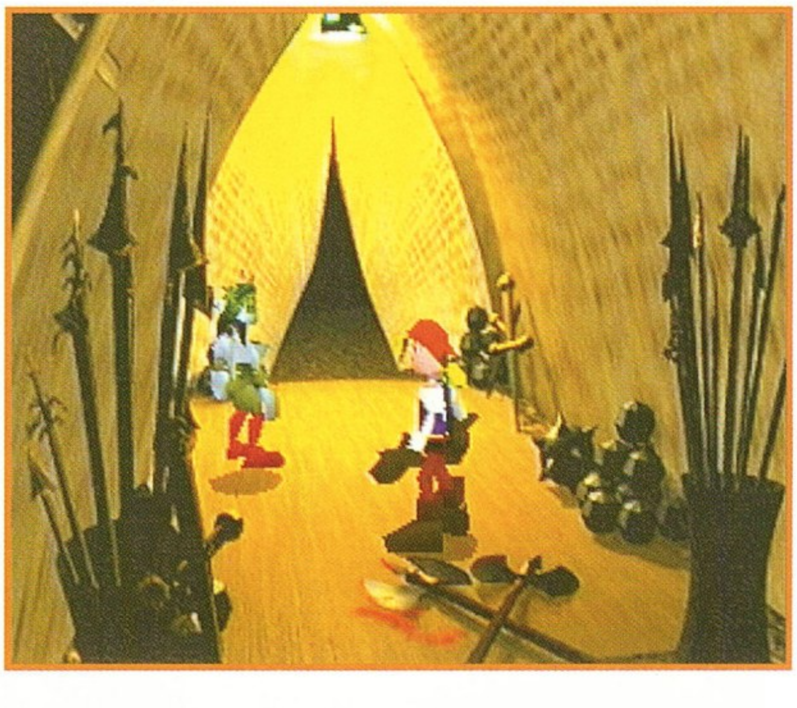
szemben a Shadow Madness tele van apró kellemetlenségek és hibák tömkelegével. Még a játék kezdése is hasonlít a FFVII-re.

Egy fiatal harcos (Stinger) szerepét kapjuk, kinek természetesen az elején a nevét sem tudjuk. Ő éppen egy bárban tart előadást mi is történt vele. Szülőfaluját valamilyen ismeretlen erő nyelte el és a lakók néhány túlélő kivételével mind meghaltak. Stinger későn érkezik a katasztrófa helyszínére. A lerombolt városka egyik porrá égett lakójától elvesz egy óriási kardot, majd nem sokkal ezután egy szörny támad rá. Kb. innen kezdődik a játék története, mely ezután 2CD-n fog bonyolódni, így látható, hogy ha mással nem is, de a szavatosság tekintetében jól sikerült a játék. Ezt a történetet, amit elmondtam CG animáció formájában mutatja be a játék, ami elég lehangoló minőségű. Kicsit olyan érzése van az embernek, hogy a film mintha szaggatna – egészen biztosan nincs meg a 25 frame/sec. Visszakanyarodva a játékhoz, meg az átvezető filmekhez, elmondanám, hogy elég sok van belőlük, nem hiába két CD-s az anyag.

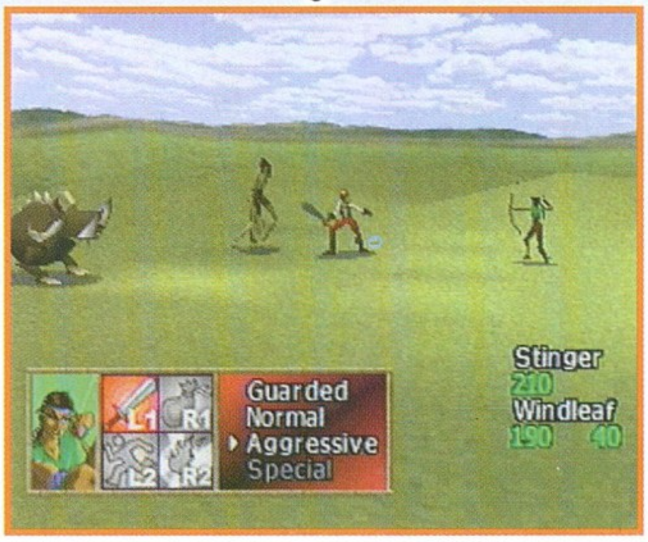
A Shadow Madness amúgy egy tipikus RPG játék, tehát teljesen a megszokott sémára épül. Haladunk a történettel, közben harcolunk és menet közben úgy csatlakoznak hozzánk a szereplők.

Az Options menüben az RPG játékoknál szokatlan dolgokat találunk: beállíthatjuk a nehézséget. Ezen kívül a szokásos beállításokat találjuk, de átállíthatjuk a szöveg kinézetét is a speciális karaktereknél. Érdekes a játék harci rendszerének működése. Alapjában véve a FF ATB-jére épül, ám ha menüben vagyunk nem áll le az idő és folyton megtámadnak minket. Mellesleg semmiféle kijelző nem mutatja, hogy mikor jövünk. Az R1-L1 gombokkal érhetőek el a különböző funkciók, úgymint támadás, védekezés stb. Az L1-el lehet belépni a támadó menübe. Itt háromféle módon támadhatunk. A Guarded módban óvatosan, épp hogy csak megérintve az ellenfelet. A Normal egyszerű támadás, nem szorul különösebb magyarázatra. Az Agressive módban is lehet küzdeni, ilyenkor nagyon nagy sebzéseket okozhatunk ellenfelünknek. Van még itt egy pont a Special, ami a legtöbbet sebzi, de csak később fog a rendelkezésünkre állni. Az L2 lenyomása után többféle dolgot tehetünk – ez a menü jön elő a csaták elején. Az Engage-el harcolhatunk. Az Evade Enemy ponttal a helyzetünket változtathatjuk meg, míg a Pass-szal átléphetünk egy kört. A Flee! a menekülés, ami szinte mindig bejön. Az R1-el az Item menüt választhatjuk, ahol szokás szerint a tárgyainkat használhatjuk. A játék alatt – csak úgy, mint a FFVII-ben – mindenhol különféle tárgyakat találunk, amik – mit ad Isten – éppen úgy csillognak, mint a matériák meg a tárgyak a FFVII-ből. A legfontosabbak persze a gyógyító cuccok, ezekből érdemes sokat venni és szerezni. Maradt még egy funkció, a varázslatok, amiket az R2-vel érhetünk el. A mágiák fontosak, mint minden ilyen stílusú játékban, és elég érdekesen lett némelyik megoldva – néhány olyan, mint a játék filmjei. Na, azért ne számítsunk valami hű de jó minőségre! Ahhoz, hogy varázsoljunk speciális karakterre, tehát varázslóra lesz szükségünk. A harcok közeledtére mindig egy nagyobb szörnyordítás figyelmeztet, ha ilyenkor lenyomjuk az L2-R2 egyszerre, lehasalhatunk és elkerülhetjük az összecsapást – ez szinte mindig működik, csak vigyázzunk, mert nem fejlődünk, ha ezt sokat használjuk! A játék menübe különböző gombokkal juthatunk, de egyszerűbb, ha a Select-et használjuk. Többféle menüt találunk, melyek azt hiszem nem okozhatnak nagyobb gondot. Annál nagyobb problémát jelenthet a zárak kinyitása, melyekből jó párat találunk a játék során. Ezeknél kövessük a gép által megadott sorrendet. A bal oldali iránygombokkal valamint az akció gombokkal nyithatjuk ki a zárat, csak azt kell megtanulni, melyik irány vagy gomb mit takar.





Természetesen a FFVII-et utánozva mini játékokat játszhatunk, melyek között vannak egész ötletesek is. Érdekes, hogy menet közben többször kell CD-t váltani. Igaz, hogy csak 2 CD-s a játék, de ahogy haladunk a történettel többször kell cserélgetni a diszkeket.



Nem rossz játék a Shadow Madness csak túlságosan is a FFVII-re akar hasonlítani, ami nem baj – csak kivitelezés lehetett volna némileg jobb is. Ám ha megszokjuk a játék sajátosságait egészen jót lehet vele játszani.

Veres Miki

SHADOW MADNESS

CRAVE/SONY

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

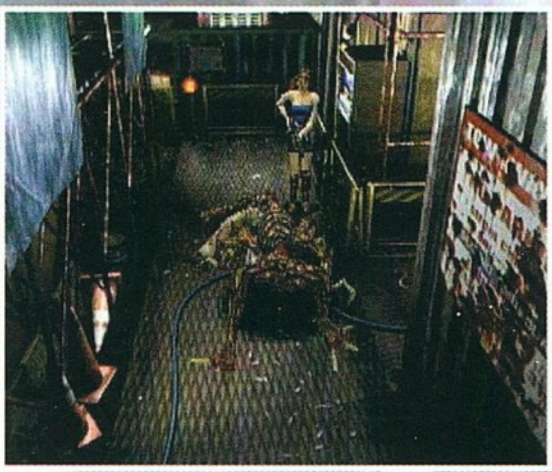
1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ EGÉSZ ÉRDEKES TÖRTÉNET, JÓL JÁTSZHATÓ
× A HARC IGENCSAK VONTATOTT

69%

(A Resident Evil 3 tesztelésekor egy egészen új módszert alkalmaztak a fiúk, ugyanis nem tudtak megegyezni, hogy a játék melyiküké legyen. Gondoltam igazságot osztok, és a tesztelést Csipire, a végigjátszást meg a Petire bíztam. Remélem sikerül nekik...Martin)

Annak ellenére, hogy a múlt havi Ronin Blade cikkben már kifejeztem a játékkal kapcsolatos nem tetszésemet legnagyobb meglepetésemre a Martin mégis rám osztotta a feladatot, hogy teszteljem a Resident Evil 3: Nemesis-t. Egy ilyen kaliberű játéknál persze valami hatásos bevezető kellene, csakhogy mivel nekem alapban problémáim vannak a játékkal, senki ne várja, hogy majd istenítsem a Nemesis-t a cikk elejétől a végéig. Isteníteni csak az előző két részt tudom. Mert hát a Resident 1 volt





az alapmű, a stílusteremtő, a mérföldkő, valami megismételhetetlen újszerű élménnyel gazdagított minket. Egyszerűen élvezet volt végigjátszani. Aztán majd két hosszú év után végre megérkezett a második rész is, ami minden várakozásomat felülmúlta. Köszönhető ez annak, hogy szervesen kapcsolódott az első részhez és briliánsan volt kidolgozva a történet. Tele volt új ötletekkel, rejtvényekkel, minden apró részletet pontosan kidolgoztak, kegyetlen jól volt megoldva a két szereplő A és B küldetése, röviden: sikerült továbbfejleszteni és finomítani az első részt. Épp ezért aztán velem egyetemben valami csodát várt mindenki a Capcomtól a folytatásban. Erre mit kapunk a harmadik részben? Egy logikátlan, fantáziátlan játékot, amiben lépten-nyomon olyan dolgokkal, rejtvényekkel, feladatokkal találkozunk, amiket már láthatunk valamelyik előző részben. Ez egy igazi csalódás volt számomra, a Capcom az egyik kedvenc játékom folytatását szúrta el.



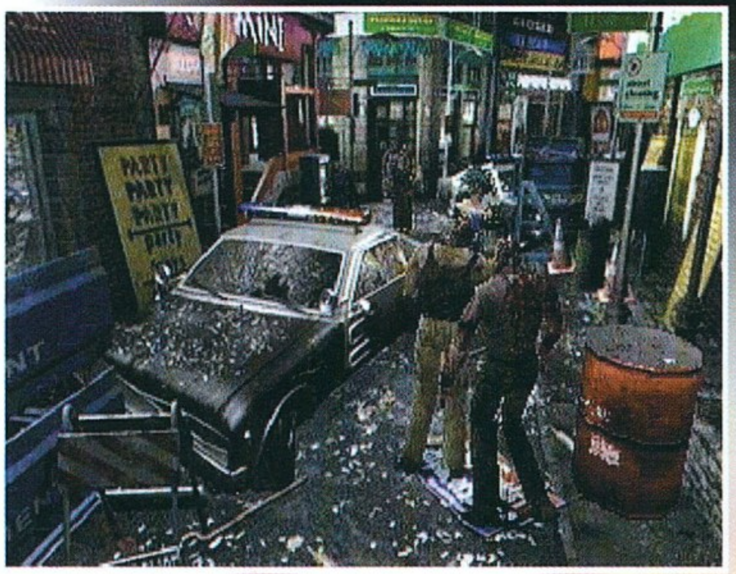
ÖRDÖGBŐL IS MEGÁRT A SOK

Nehéz egy olyan játékot bemutatni, amit már mindenki tavaly decemberben végigjátszott japánul és a legfanatikusabbak mára már biztos elérték az SS fokozatot is. Azért megpróbálkozom vele, maximum aki nem akarja, ne olvassa el. Szóval a Nemesis a Resident 2-vel azonos időpontban játszódik, azaz amikor a vírus elszabadul Racoon Cityben, és a járvány tömegesen szedi az áldozatait az ártatlan civil polgárok közül. Mint a futótűz terjed el a fertőzés, és rövid időn belül a lakosság nagy többsége vagy meghal, vagy átváltozik csoszogó, nyáladzó zombivá. Az Umbrella (a cég biológiai fegyverkísérletei miatt van az egész hacacáré) vezetői végső elkeseredésükben még a városba küldenek egy speciálisan kiképzett zsoldos katonákból álló csapatot, akiknek több feladatuk is van: ha lehet eltussolni az ügyet, likvidálni a túlélőket, és megszerezni a szupervírust. A videóban láthatjuk, amint a helyi rendfenntartó erők és az Umbrella zsoldos kommandósai együttes erővel sem tudják megállítani az elszabadult és egyre növekvő zombihadat és azaz igazság, hogy ez volt az első dolog, ami nem tetszett. Mármint ha az állig felfegyverzett rendőrökön és a speciális alakulat emberein csak úgy sitt-sutty átgázoltak az élőhalottak, akkor majd pont mi egymagunk fogunk véget vetni ennek a katasztrófának. És ezzel most nem a CG videó minőségét akarom kritizálni, hanem a tartalmát. Mondjuk ettől még lehetne jó a játék.

Kétféleképpen foghatunk neki a játéknak, Easy-ben és Hard-ban. A Hard Mode nagyjából az előző részek normál fokozatának felel meg, az Easy mode pedig szerintem az igazi hülyegyerekeknek készült, nehogy véletlenül elakadjanak és olyan lelki törést szenvedjenek, ami később kihatással lesz a fejlődésükre. Ebben a fokozatban ugyanis alapban pisztoly helyett egy gépfegyverrel, és egy hármas csomagolású elsősegélyspray pakkal kezdünk, a ládában pedig lapul egy örök írógépszalag, shotgun, magnum, pisztoly, tele tárakkal, ráadásul kapásból tíz felszerelési tárgy lehet nálunk. (Hard fokozatban majd csak később kapunk a villamosnál Carlos-tól egy kis táskát, és addig csak nyolc cuccot cipelhetünk magunkkal). Egyébként itt kell megemlíteni, hogy a nehéz fokozat sem igazán nehéz, mert ezt az egyet legalább jól eltalálták a Capcom emberei: pont mikor már elfogyna a lőszered vagy a gyógynövényed, mindig lehet találni valahol, csak alaposan körbe kell nézelődni.

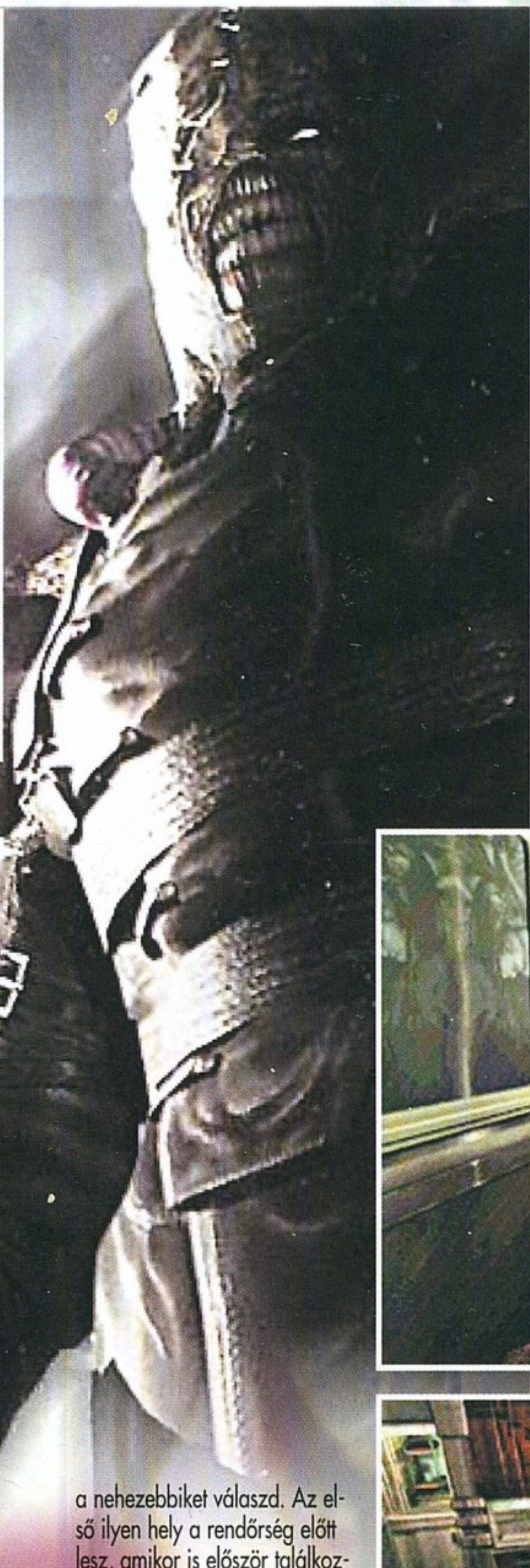
Itt az ideje, hogy megismerkedjünk a főszereplővel is. (Sajnos az elején nem lehet szereplőt választani, ez pedig szintén nagy hiba! Igaz, hogy a játék közepén egy darabig irányíthatjuk az egyik kommandóst is, de ez mégsem ugyanaz). Tehát ő Jill Valentine, a helyi rendőrség speciális osztagának, a STARS-nak az egyik oszlopos tagja. Hát, nem is tudom, mintha már szerepelt volna egy másik játékban is – ja persze ő volt a Resident 1 főhőse is! Ennél azért többet vártam, ráadásul ahogy kinéz! Térdig érő csizma, miniszoknya, meg egy röhejes felső, amiből csoda, hogy nem esik ki a melle futás közben. Szerintem, ha egy zombiktól hemzsegő városból akar valaki kijutni, nem éppen ez a legkényelmesebb viselet. Na, mindegy, a "sárgák" biztos erre gerjednek.

Mindenekelőtt nem árt, ha beszélünk egy kicsit az irányításról (megjegyzem, végre alapból lehet játszani Dual Shock-kal), mert egy-két dolog megváltozott, szerencsére előnyére. Az alapok maradtak a régiben tehát az X-szel vizsgálódhatunk, ajtót nyithatunk, tárgyakat vehetünk fel vagy használhatunk stb., a Négyzettel futhatunk, a Körrel léphetünk be a menübe, a Háromszög pedig a visszalépés gombja. Szokás szerint az R1-gyel célozhatunk (ilyenkor az X-szel lőhetünk, ha van a kezünkben valamilyen töltött fegyver), azonban most van még egy célzás gomb, mégpedig az R2. Ezt akkor kell használni, ha valamilyen tereptárgyat akarunk eltalálni, (mondjuk egy hordót vagy egy gázpalackot), mert ha csak simán az R1-gyel célzunk, akkor automatikusan a









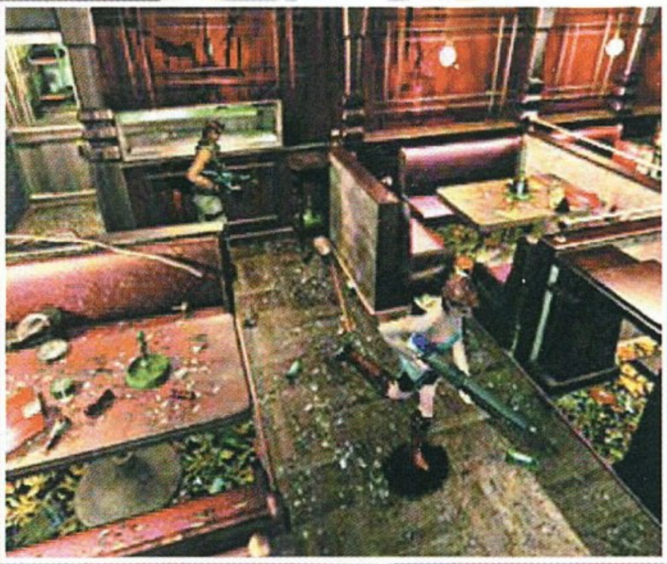
hozzánk legközelebb álló ellenfelet célozzuk be, és hiába van előtte mondjuk egy hordó azt nem, vagy csak a fél tár ellövése után fogjuk eltalálni. Az R2-vel célozva viszont abba az irányban, amerre fordulunk mindent eltalálunk, ez sokszor nagyon jól jön. Az L1-nek is új funkciója van, ezzel tudunk a látómezőnkbe lévő célpontok között váltogatni, tehát mondjuk kinyírtunk egy zombit előttünk, elég egy L1-et nyomni és az emberünk automatikusan ráfordul mondjuk a mellettünk lévő ellenfélre. Az L2-vel a térképre kapcsolhatunk, itt az X-szel tudunk zoomolni, ilyenkor a kurzorgombokkal tudjuk görgetni a térképet. A Select megnyomására a már megszerzett térképek között tudunk váltogatni. Van még egy nagyon jó dolog, mégpedig ha célzás közben az ellenfél túlontúl is testközelbe került, az X megnyomására Jill nem lőni fog, hanem kitér a támadás elől (vagy elugrik), ezzel a módszerrel rengeteg sérülést lehet megúszni. Ja, és van még a gyors megfordulás a Le+Négyzet. A menüben a nálunk lévő cuccokat használhatjuk (USE), kombinálhatjuk (COMBINE), illetve vizsgálhatjuk meg (CHECK), a Map-nél szintén a térképre kerülünk, a FILE menüpont az elődökhöz képest most jobban ki lett dolgozva. Itt lehet tárolni a játék során felvehető papírokat (faxok, fényképek, naplók, használati utasítások stb.), de most előre meg van határozva mind a harminc hely (összesen ennyit lehet felszedni a játék során), és ha valamelyiket elhagyjuk, a helye üresen marad. Nekem a legjobb esetben is csak huszonnyolcat sikerült összeszednem, a Bagó Peti viszont alapos ember, a KÓD-X-es leírásában biztos mind a harmincra ki fog térni. Újdonság még az is, hogy a legtöbb esetben nem lőszert fogunk találni a fegyverekhez, hanem csak lőporos dobozokat. Mindig olvassuk el pontosan, hogy milyet is vettünk fel, mert egyforma színűből is többfajta van, ezekből lőszert gyártani a RELOADING TOOL nevű szerkentyűnkkel tudunk, csak kombinálni kell őket. Az összes felszedhető fegyverhez lehetséges töltényt készíteni (sőt sokhoz többfajtát is), csak mielőtt átalakítjuk őket, kombináljuk egymással a megfelelő sorrendben. A különböző kombinációkról a GAME INSTRUCTIONS B fájlban tájékozódhatunk. Nagyjából ennyi (a növényekre remélem nem kell külön kitérnem).

Már a Resident 2 megjelenése előtt is rémisztgettek minket azzal, hogy a játék nem csak egy épületen belül fog játszódni, hanem az egész város területén tevékenykedhetünk. Igazából már akkor sem tudtam elképzelni, hogyan is fogják megoldani ezt egy olyan játékban, amelyik minden szoba előtt tölt a renderelt hátterek miatt. A Capcom azonban most beváltotta a fenyegetéseit és valóban szinte egész Racoon City-t bejárhatjuk, csak elég csesznye módon. Összesen hét nagy helyszínen fordulhatunk meg: felső városrész, rendőrkapitányság, alsó városrész, az óratorony, a kórház, park és végül egy gyár. Ez így tök jól is hangzik, de nem úgy kell elképzelni, mint mondjuk a Silent Hill-ben, ahol szabadon kószálhatunk, amerre akartunk a városban. Már csak azért sem, mert az előre letárolt helyszínek sokkal több memóriahelyet foglalnak, így aztán folyton töltenie kéne a gépnek minden sarkon. Ezt a programozók úgy oldották meg, hogy az utcák nagy részét torlaszokkal, vagy autóroncsokkal zárták le, és a különböző utcarészekre a lakóházakon, kerteken keresztül juthatunk el, amikbe persze ajtókon juthatunk be, ahol van lehetősége tölteni a gépnek, de szerintem ezzel a város feelingnek lőttek. A grafikával, és a helyszínekkel egyébként nincs baj, a renderelt hátterek gyönyörűek, tűélések és nagyon részletesek. Újdonság, hogy néhány tereptárgy szétlőhető, ezzel egy rakat ellenséget kinyírhatunk egyszerre, de vigyázzunk, ha túl közel vagyunk, mi is sérülünk. Sokkal többféle zombival is találkozhatunk, mint az előző részekben és a gép véletlenszerűen rendezi el az ellenfeleket és a tárgyakat. Az átvezető videók is nagyon látványosak, igaz mintha egy kicsit rövidebbek lennének, mint idáig, de ez valószínűleg azért van, mert csak egy CD-nyi hely állt a készítők rendelkezésére. Essen pár szó még a főellenségről is, ami egy igen olcsó húzás volt a Capcom részéről. Azon kívül, hogy majdnem pont egy ilyen lény ellen kellett megküzdenünk a Resident 2 B történetében is, még ugyanúgy át is alakul a játék végére, akárcsak William Burkin papa a kettőben. Még csak nem is félelmetes inkább csak idegesítő, ahogy megjelenik, lehet négy képernyővel arrébb szaladni, mert egy jő darabig követ menekülés közben. Ezzel persze megakadsz a történetben, és egy idő után nagyon unalmas tud lenni. Amúgy a nagydarab melák tényleg kemény csávó és főleg a villamosos balhé után fog jól kinézni.

A játék során többször is előfordul majd, hogy bizonyos krízishelyzetekben két lehetséges választást ajánl fel a gép, mint a Dino Crisis-ben. A történetre igazából nem lesz túl nagy kihatással, akármelyiket is választod (maximum egy videóról maradhatsz le), de ha a végén jó rangot akarsz kapni, mindig a nehezebbiket válaszd. Az első ilyen hely a rendőrség előtt lesz, amikor is először találkozhatunk a Nemesis-el. Amúgy lehet, hogy én vagyok a hülye, de Brad mintha a kettőben a lépcső alatt szaladgált volna zombiként, itt meg megölik, még mielőtt átváltozna. (Vagy az egy másik STARS tag volt?) Amúgy más logikai buktatót nem nagyon találtam a játékban, sőt néhány ismerős dologgal is találkozhatunk (mint pl. a gyárban lévő Tyrant hulla), amik visszautalnak az előző részekre. Az egyik legnagyobb gondom viszont, hogy az összes fejtörő is szépen visszaköszön a régebbi részekből, és ez már marha unalmas, meg tegyük azt is hozzá, hogy a legtöbbje teljesen logikátlan. Elgondolkodtató, hogy miért pont a parkban lévő szobor hátuljában van a város túloldalán található lifthez elem, vagy hogy miért kell egy kórházi szobában az éjjeliszekrényt a sarokba tolni, hogy felfedezzük a falon lévő titkos rekeszt stb., vagy lehet, hogy csak megrekedtek ezen a szinten a készítők (a hernyót sem a krokodilról mintázták ugye)? Maga a történet is elég silány, már ha beszélhetünk egyáltalán történtről, mert az egész nem szól másról csak, hogy ki akarsz jutni a városból, és ezért kénytelen vagy bejárni az egész települést. A helyszínek is elég értelmetlenül követik egymást (a rendőrségre azért jó volt visszamenni nosztalgiázni) és olyan buta dolgokkal etetnek minket, mint hogy a kórház pincéjében Huntereket tartanak lombikban, meg hogy a temetőből kikelnek a hullák – mondjuk ez a Codename: Veronica-ban is benne van. Mindenesetre a végigjátszás után a gép értékeli a teljesítményünket, mint a kettőben, ha elég jók voltatok bejön néhány bonusz dolog. Először is megkapod a butik kulcsát, ahol végre leveheted ezt a nevetséges szerkót, láthatsz egy epilógust, és kapsz egy új játékmódot is a "The Mercenaries"-t. Itt a három kommandós közül kell választanod egyet, majd időre eljutni a város különböző pontjaira, annyi az újítás hogy a legyilkolt ellenfelekért plusz másodperceket kapsz. Ha sikerül teljesítened a feladatot megkapod az érte járó zsoldot, amiből örök fegyvereket vehetsz (gránátvető, rakétavető stb.), amik később választhatóak lesznek a játék során. Ha értékelnem kellene, azt mondanám, hogy különálló részeiben kimagaslóan jó a program mind grafikailag mind a zenék és a hangok terén, és még játszható is, csak sajnos összességében nem áll össze a kép, sokkal de sokkal többet vártam ettől a játéktól. Mindenestre a Peti már javában gyártja a leírást, ha netán valaki elakadt volna, a Kód-X-ben mindenre megtalálja a megoldást.

CSIPI M LEE







RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

CAPCOM

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ A RESIDENT VILÁG MÁR ÖNMAGÁBAN POZITÍVUM
× UNALMAS ÉS LOGIKÁTLAN FEJTÖRŐK, GYENGE TÖRTÉNETVEZETÉS

82%

FORRÓ GUMIK, FORRÓ VÁGYAK



Nem tudom, lehet, hogy sanyarú gyerekkorom volt, de nekem nem volt szerencsém Hot Wheels kisautókhoz – inkább csak matchboxjaim voltak. Jellemző módon egy C64-es programban hallottam először erről a márkáról valamikor a nyolcvanas évek végén. Pedig hát a Mattel már vagy harminc éve gyártja ezeket a vackokat. A kicsik nagy boldogan görgetik át őket a mindenféle halálkanyarokkal és hurkokkal teli műanyagpályákon, az idősebbek pedig a gyűjtőszenvedélyüket élhetik velük. A kis járgányok közül persze megvannak a legértékesebb, és a legnépszerűbb darabok: ezek köszönnek most vissza a Hot Wheels Turbo Racingből.

Figyelembe véve, hogy egy Mattel-licencről van szó, mindjárt érthető, miért néz ki olyan furcsán ez a játék. A készítők az eredeti műanyagpályák hangulatát próbálták visszaadni, s ezért a pályák a szivárvány összes színében pompáznak – mindenre hasonlítanak, csak épp kocsiútra nem. Ez pedig azért hat különösképpen bizarrnak, mert a terep amúgy életszerű. Hegyek között száguldunk, folyókat ugratunk át stb. A pályák nyomvonala is mindenhol őrületes. Mármint őrületesen kusza. Hatalmas hurkok, össze-vissza kanyargó alagutak, ugratók követik egymást, s az életveszélyes kereszteződések sem ritkák. Vagy a legfurcsább az, amikor fel kell robogni egy teljesen derékszögben álló pályaszakasz ellenőrzési pontjához, hogy aztán onnan visszazuhanva folytassuk a kört.

S amilyen brutálisak a pályák, olyanok az autók is. Nem elég, hogy a faruknál kicsap valamiféle turbószerű lángnyelv, de a legtöbbjüknél az oldalukon is megfigyelhető hasonló jelenség. Nemhiába "turbó" versenyről van szó, mert az extra sebesség kulcsfontosságú a játékban. Kiváltképp, amikor egy ugratóra hajtunk rá, ugyanis az autókat nem csak a földön, hanem a levegőben is lehet kormányozni. Jobbra-balra, sőt le-fel is. Ennek révén pedig a levegőben különféle mutatványokat tudunk bemutatni, amiket aztán a játék értékel. Nem babra megy a játék: minél látványosabb mutatványokat hajtunk végre, a leérkezéskor annál több turbót kapunk.

Ha úgy vesszük, a játékkal találóan aknázták ki az eredeti kisautókban rejlő lehetőségeket. Ennek ellenére azonban mégsem ajánlanám fenntartások nélkül ezt a játékot bárkinek is. Az alkotók ugyanis ugyanabba a hibába estek, mint mostanában sok más cég, amely a fiatalabb korosztály számára fejleszt. A Hot Wheels Turbo Racing egy egyszerű játék, amit még egy nyolcéves gyerek is képes megnyerni. Viszont olyan egyszerű, hogy abban még egy nyolcéves gyerek sem képes tíz percnél tovább élvezetet látni. Mert igaz, hogy a pályák teli vannak veszélyesnek tűnő ugratókkal és egyebekkel, de ezek valójában egyáltalán nem veszélyesek. Mivel a készítők úgy írták meg a programot, hogy a pályáról kiesni nem lehet, nagyon be vannak határolva a lehetőségeink. Ráadásul a pályák nagy része a keskeny műanyagsávok mintájára van kialakítva, ezért olyan, mintha egy sínen mennénk végig. Pályánként csupán egy-egy szakasz akad, ahol komolyan kell figyelni a kormányzásra, mert hirtelen mondjuk kettéágazik a pálya. (Elágazás amúgy több is akad, de a mellékutakat ugyebár nem muszáj kihasználni.) Hogy nem játszottam végig a bajnokságot két óra alatt, az végül is csak annak volt köszönhető, hogy nem voltam elég szerencsés. Vannak ugyanis olyan "jópofa" terepakadályok, amik szinte teljesen kiszámíthatatlanok. Elénk gurul mondjuk egy kőgolyó, leeresztenek elénk egy ládát, vagy egyszerűen csak becsuknak előttünk egy ajtót. Lehet, hogy tévedek, dé én úgy gondolom, az ilyen "tréfák" egyáltalán nem hosszabbítják meg a szavatosságot, sőt... (Még szerencse, hogy a pause menüben van újraindítás, különben a hajunkat tépnénk, amikor mondjuk a bajnokság vége felé végigunatkozunk hat kört, majd a célegyenes előtt belerohanunk valami hülyeségbe.)

Sajnos a játék élvezeti értékén a mutatványok sem segítenek. Mert hát mik is azok a mutatványok! Szaltózhatunk előre/hátra, helikopterezhetünk jobbra/balra, avagy (az R lenyomása mellett) "dugóhúzót" csinálhatunk. Ja és persze "bonyolíthatjuk" ezeket: kettőt vagy hármat szaltózhatunk, kettőt vagy hármat helikopterezhetünk, és így tovább.

Miután tehát megismertük mind a nyolc pályát és kitapasztaltuk az összes légi trükköt, gyakorlatilag semmi felfedeznivaló nem marad. Az összesen 40 kocsi behozását szándékosan nem sorolom az utóbbiak közé, mert tökmindegy melyik járgányt választjuk. Egyformán könnyűnek és gyorsnak bizonyul mindegyik – legyen az egy F1 típus, vagy mondjuk egy furgon.

Hogy a játék mennyire értelmetlen és mennyire csak arról szól, hogy nyomjuk a gázt, azt mi sem bizonyítja jobban, mint a felvehető extrák. Noha végigjátszottam a bajnokságot, még ma sem tudnám, miket vettem fel, ha nem nézek utána a kézikönyvben. Annyira nem érezni a hatásukat, vagy épp annyira nincs rájuk szükség. (A különböző ikonok révén amúgy sérthetetlenek tudunk lenni, jobban tudunk a levegőben pörögni, lepattannak rólunk az ellenfelek, jobban tapadnak a kerekek, jobbak lesznek a fékek, jobb lesz a kormányzás, még többet tudunk turbózni, és végül jobban bírja majd a kocsi a terepet.)

A Hot Wheels Turbo Racing végeredményben sajnos minden szempontból egy kudarc. Az autók kidolgozására még egész jó, például mintha a környező táj tükröződne az üvegjeiken, ám ugyanakkor a táj nagyon elnagyolt, a szó szoros értelmében poligonhegyek vannak mindenütt. A zenék neves előadóktól vannak (pl. Mix Master Mike, Primus), de az agyonsűrítés miatt abban sincs sok köszönet. Ami pedig a játék külsőségeinél is fontosabb: nincs sikerélmény. A kupa megnyerésével behozzuk a kocsikat/pályákat és kész. Van ugyan egy "mutatványozós" üzemmód, de annak aztán végképp semmi értelme. Adott időn belül minél több pontot kell összegyűjteni, de hát minek? Nincs egy kihívónk, aki ellen ki kellene állnunk, egyáltalán: nincs egy kitűzött cél, amit el kéne érnünk. Csak döntögethetjük a saját rekordjainkat. Unalmas és értelmetlen az egész. Fölösleges is minden további kommentár.

V.Z.









HOT WHEELS TURBO RACING

ELECTRONIC ARTS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA
HANGULAT

1-2 JÁTÉKOS
MENTÉS: MEMORY PAK-RE (KÓDSZÓ)
RUMBLE PAK

✓ A PÁLYÁK ÉS AZ AUTÓK VALÓBAN AZ EREDETI MATTEL JÁTÉKSZEREK HANGULATÁT KELTIK
× MIUTÁN ELMÚLIK AZ ÚJDONSÁG VARÁZSA, DÖGUNALOM

50%

SUPERCROSS 2000

KOMÁR MOPED VILÁGMÁRKA!

Talán a legkevesebb fantázia egy sportjáték elkészítéséhez kell. Hiszen az égvilágon semmit sem kell kitalálni belőle, mert minden adva van az életben. Nem kell történetet, szereplőket agyalni, elég, ha játszható és a kedvenc sportolónk is megtalálható benne. És hogy ki a világ legnagyobb sportjáték



gyártó cége? Természetesen az Electronic Arts. Össze sem tudom most hirtelen számolni, hogy hányféle sportágat "játékosítottak" már meg az elmúlt évek során, és hát mi tagadás a többségük igen jóra sikeredett. Rengeteg évek óta futó sorozatuk van (Nascar, Fifa, NHL, NBA, stb.), amik a maguk kategóriájában bizony mindig az elsők között voltak. Általában előnyben részesítették a Playstationt, és csak igen kevés játékuk került át Nintendo 64-re. A 64 tulajok azonban most összetehetik a kezüket és elrebeghetnek egy imát, mert egy újabb EA-os játék jelent meg a gépükre, mégpedig a Supercross 2000. Minek után ők rendelkeznek a legtöbb licensz joggal, nézzük hát meg, mit is kínálnak nekünk. Először is kipróbálhatunk rögtön kétféle motorversenyt, a krosszmotorozást és a szabadstílusú motorozást (ennek a stílusnak tuti, hogy van valami normális neve is, de ezt a témát sajnos nem vágom), aminek a lényege a hatalmas ugratások és a látványos trükkök bemutatása. (Jézus, ebben a hónapban akármilyen játékkal játszottam, abban lehetett trükközni.) Ezenkívül 24 hivatalos versenyzőt, 16 ma is létező stadiont, hivatásos kommentátort (Art Eckman), és még egyéb nyalánkságokat is felvonultat a játék. Ugyebár az EA jelszava, hogy ami a versenyben benne van, az a játékban is (legalábbis ez áll minden gépkönyvükben), úgyhogy kíváncsian vártam mennyire tudták visszaadni a sportág savát-borsát.



Az opciókra és a beállításokra mindenesetre nem panaszkodhatunk, van belőlük bőven. Egyből hatféle játékmód közül választhatunk. Ezek közül kettőben (Single Race, Freestyle) játszhatunk ketten is osztott képernyőn, a többiben (Practice, Season, Quick Race, Quick Freestyle) csak egyedül húzathatjuk a gázt. Alatta beállíthatjuk a nehézségi fokozatot is. A Jobb C-vel láphetünk be az Options-be, amiben annyi minden kapott helyet, hogy külön oldalakra kellet szétszedni őket. Az Audio-nál az összes zenékkel és hangokkal kapcsolatos teendőnket aprólékosan elvégezhetjük, még a motor hangjának erősségét is állítgathatjuk. A Visual-nál, a kamerát és a segítségeket állíthatjuk be, pl. hogy az irányjelző nyíl csak az első körben legyen látható vagy a verseny közben mindvégig. Egyébként itt választhatjuk ki azt is, hogy a sebesség kilométerben vagy mérföldben legyen feltüntetve. A Controller-nél négyféle előre beállított gombkiosztás közül választhatunk. A Settings-nél a verseny körülményeit határozhatjuk meg úgy, mint körök száma, versenyzők létszáma stb. A Difficulty-nál aztán egy csomó dolgon változtathatunk, ugyanis mindegyik nehézségi szinthez tartozik egy bizonyos beállítás és itt lehet kivenni azt a béna láthatatlan falat is. Ha végre sikerül elszakadni a beállításoktól lassan el is kezdhetjük a játékot. Attól függően, hogy milyen versenytípust választunk, csemegézhetünk a pályák között kivéve, ha a Season választjuk, mert akkor a gép sorrendben adja be a bajnokságban szereplő pályákat. Ha megvan a pálya, rengeteg versenyző közül válogathatunk, a készítők betették a freestyle és a motokrossz pilóták legjavát. Itt aztán mindent megtudhatsz róluk, még az előző két évben elért eredményeikről is tájékoztatást kapunk. Ezek után lehetőségünk van még a motor egyedi beállítására is, mielőtt elkezdenénk a versenyt.







A sima versenyek a TV-ből ismert krosszpályákon zajlanak, túl sok különbség nincs is köztük (észre sem venném, ha az összes verseny egy stadionban lenne megrendezve) csak az útvonalak mások. Maga a verseny egy nagy siralom, egy katasztrófa. A motor hangja valami olyan idegesítőre sikerült, hogy kb. két kör után ki kellet kapcsolnom, mert éreztem, hogy a falhoz fogom vágni az joy-t. És ez nem csak a motorhangnak volt köszönhető, hanem a nyomorék irányításnak is. Tudni kell, hogy ezek a versenyek stadionokban vannak megrendezve, és hogy egy kör minél hosszabb legyen nagyon sok úgynevezett visszakanyart raknak a pályákba. Na, most ezeket az éles kanyarokat próbáld úgy bevenni, hogy a játékban nem lehet kanyarodni. Ráadásul a kanyarokban elkezd görcsölni a motor, amitől egyből egy fűnyíróhoz válik hasonlatossá a hangja – nem, nem egy cseppet sem idegesítő... A verseny sem hasonlít egy igazi versenyre, mindenki megy arra, amerre akar (bár mintha a gép könnyebben venné be a kanyarokat), legalábbis amerre a játék enged, mert amíg nincs kikapcsolva a láthatatlan fal, addig nem lehet elhagyni a pálya szélét. A másik játékmód, a Freestyle sem jobb semmivel sem, itt olyan arénákban kell motoroznunk, amiknek a közepén hatalmas ugratók vannak, és a levegőben kel produkálnunk magunkat (a Le-C folyamatos nyomva tartása mellett az irányokkal lehet trükközni), azonban sajnos néhány mozdulaton kívül semmi értelmeset nem lehet csinálni. Hogy őszinte legyek nem is akarom tovább szaporítani a szót erre a játékra, értékeljünk gyorsan egyet egy mondatban. Nem az EA-tól megszokott minőség, a sok opció és beállítás között elveszett a játszhatóság, és az irányíthatóság.

CSIPI M LEE

SUPERCROSS 2000

ELECTRONIC ARTS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA
HANGULAT

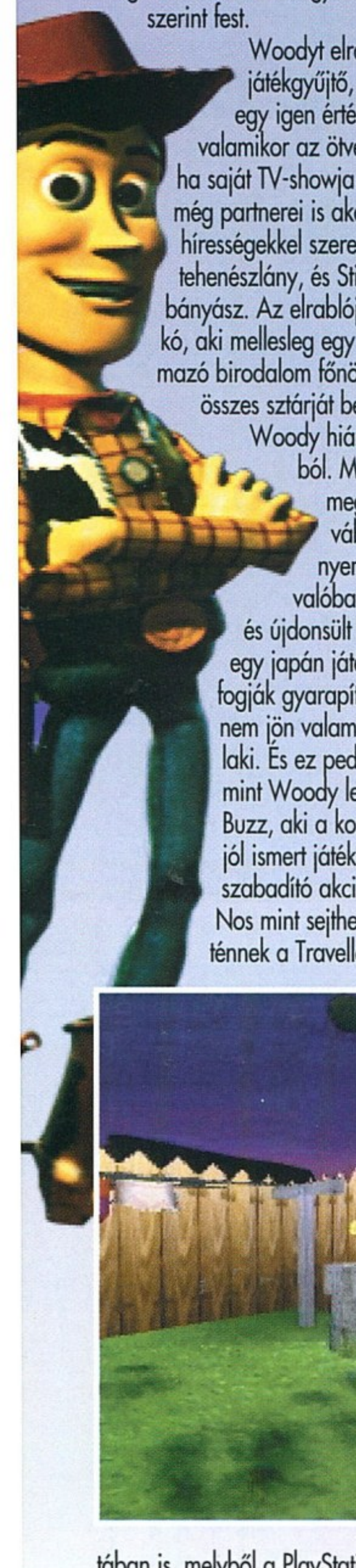
1-2 JÁTÉKOS
MENTÉS: MEMORY PAK-REI

✓ CSAK A ZENÉK ÉS CSAK A METÁLZENÉK KEDVELŐINEK
× IRÁNYÍTHATATLAN ÉS JÁTSZHATATLAN, MOTOROK HANGJA

57%

Amint már mindenki értesülhetett róla, a Toy Story, azaz az életre jelt játékok története folytatódik. Meghozzá a mozivásznon! Ami azért különösen érdekes, mert a Disney produkciók második epizódjai általában csak a videó-kiadást szokták megérni. A Toy Story 2-ben azonban látott elég fantáziát a Pixar, úgyhogy régi ismerőseink: Woody, a rongycowboy és Buzz, a csillagharcos ismét a moziban vár minket.

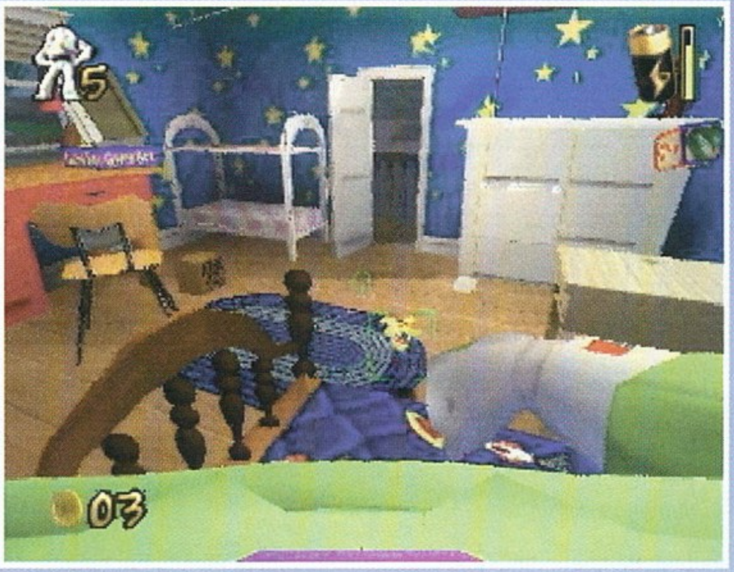
Noha az újdonság varázsa elmúlt, azért a Pixar animátorai kitettek magukért. Újabb technikai bravúrokkal kápráztatják el a nézőt, úgyhogy a második részre is érdemes jegyet váltani. Még annak ellenére is, ha esetleg a történetet most egy kicsit laposabbnak is találjuk, mint legutóbb. Ez utóbbi egyébiránt az alábbiak szerint fest.



Woodyt elrabolja egy notórius játékgyűjtő, mert mint kiderül, ő egy igen értékes, régi darab még valamikor az ötvenes évekből. Valaha saját TV-showja is volt, melyben még partnerei is akadtak. Olyan egyéb hírességekkel szerepelt, mint Jessie, a tehenészlány, és Stinky Pete, az öreg bányász. Az elrablója, egy Al nevű fickó, aki mellesleg egy kisebb játékforgalmazó birodalom főnöke, már a show összes sztárját begyűjtötte – épp csak Woody hiányzott a kollekciójából. Most azonban, hogy megvan, jó pénzért tovább akar a gyűjteményen adni. Ha pedig ezt valóban megteszi, Woody és újdonsült barátai valószínűleg egy japán játékmúzeum tárlatát fogják gyarapítani. Hacsak közbe nem jön valami... Pontosabban valaki. És ez pedig ki más lenne, mint Woody legjobb barátja, Buzz, aki a korábbi részből már jól ismert játékokkal együtt egy kiszabadító akcióba kezd.

Nos mint sejthető, ugyanezek történnek a Traveller's Tales játékatirátában is, melyből a PlayStation verzió után most kijött az N64-es is. Egy teljesen átlagos mászkálós játékot (szándékosan nem nevezem platformjátéknak) hoztak ki a témából, melyben semmi olyan nincs, amit korábban már nem láthattunk máshol.

Mit lehet elmondani a N64 változat sajátosságairól? Tulajdonképpen semmit, mert ugyanolyan lett, mint Playstation-ön – amit valószínűleg egyesek zokon is vesznek. Bár ha jobban belegondolok, még ugyanolyan sem lett, hiszen a Traveller's Tales még nem tart ott, mint a Capcom, szóval N64-es FM videóról szemlátomást még hírből sem hallottak. Maradt tehát a történetmesélés régi formája: képekkel és szövegekkel.



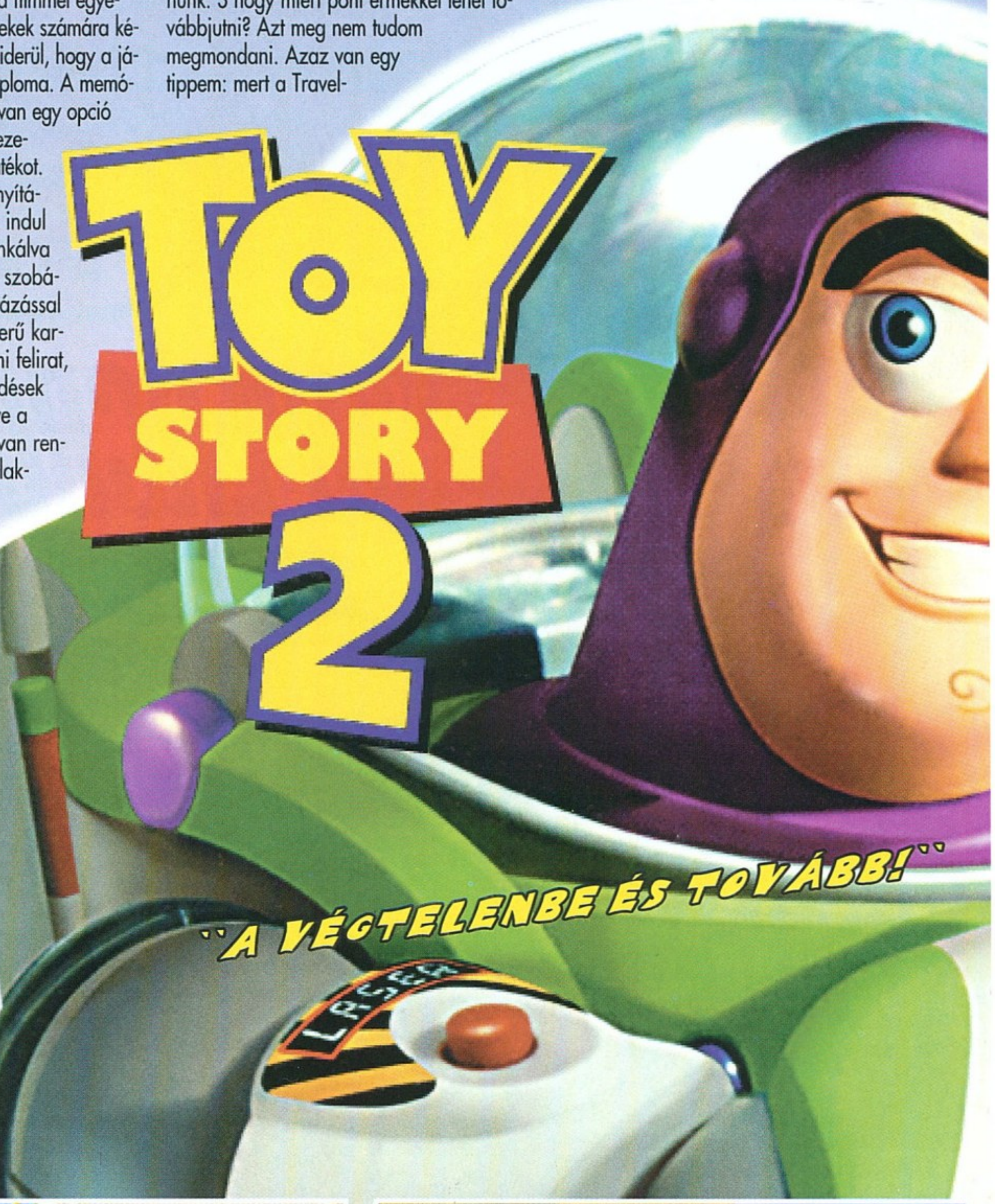
A GYŰJTÖGETŐ ÉLETMÓD REJTELMEI

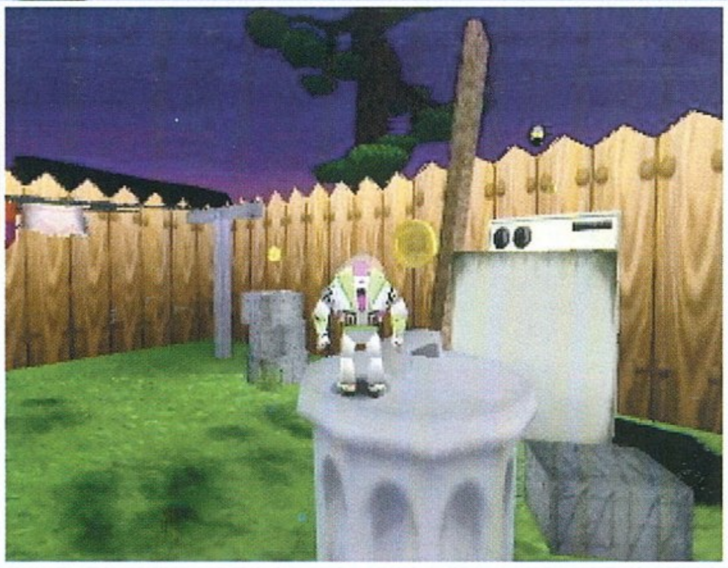
A Toy Story 2 "akciójáték" – a filmmel egyetemben – szemlátomást a gyerekek számára készült. Az már a főmenüből is kiderül, hogy a játékhoz nem kell atomfizikusi diploma. A memóriakártya kezelőmenüjén kívül van egy opció a hangerősség beállításához, ezeken kívül pedig indíthatjuk a játékot.

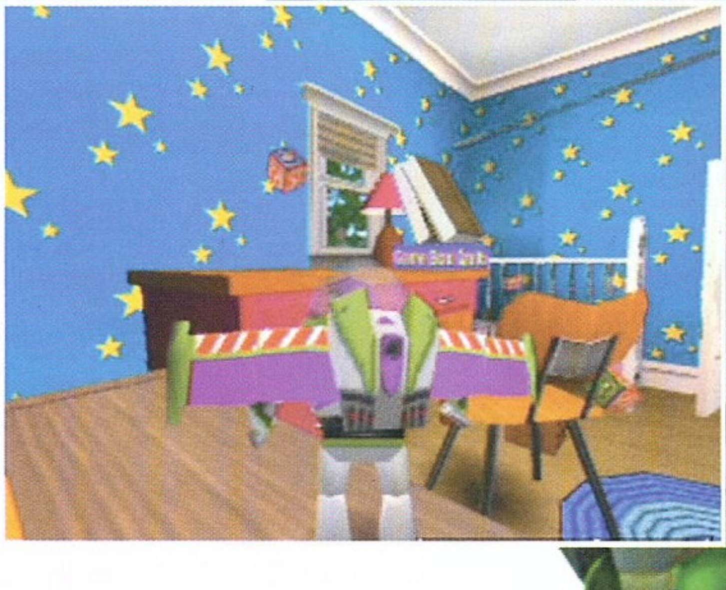
Amikor megkapjuk Buzz irányítását, eleinte egész jó mókának indul az egész. Remekül ki van munkálva Andy (a játékok gazdájának) szobája, sőt az egész ház. A textúrázással nem spóroltak: még az egyszerű kartonládák oldalán is van valami felirat, a garázs betonját pedig repedések ékteleníti. A konyhától kezdve a nappaliig minden szépen be van rendezve, tényleg olyan, mintha laknának abban a házban. A tereptárgyakat tekintve sehol sincs hiányérzetünk. A játékmenet kapcsán viszont annál inkább támadhat valami hasonló érzésünk.

Hát bizony a Toy Story 2 egy elég egyszerű játék. A lényeg egy szóban összefoglalható: gyűjtögetés. Gyűjteni kell pénzt, bárányokat, katonákat, franciakulcsokat, patkókat és még ki tudja mit – attól függően, hogy épp milyen karakterekkel találkozunk a pályán, és azok miket hiányolnak. Nem utolsó sorban pedig gyűjteni kell az ún. Pizza-Planet Tokeneket: ezeket kapjuk a kisebb szívességekért, és ezekkel az érmekkel léphetünk tovább mindig a következő helyszínre. Ahogy haladunk előre, egyre több érmét kell beszereznünk. S hogy miért pont érmékkel lehet továbbjutni? Azt meg nem tudom megmondani. Azaz van egy tippem: mert a Traveller's Tales munkatársainak semmilyen eredeti ötlet nem jutott az eszükbe.

Hát szóval nem ezt hívják briliáns játékmenetnek. Na de hagyjuk egyelőre a kritikus felhangokat, hiszen egy ismertetőnek ugyebár az ismertetés a célja. Ott tartottunk tehát, hogy Woodyt elrabolták, és a többiek utánaeredtek. Andyék házából indulunk, ahol megtanulhatjuk, hogyan irányíthatjuk a különböző helyzetekben hősünket. Az első helyszínen még lebegő ikonok magyarázzák, miként lehet Buzz siklószárnyaival duplán ugrani, hogyan lehet a szegélyeken megkapaszkodni, mely tárgyakat lehet eltolni (a "lépcsőépítés" fontos mozzanat), mely oszlopokra lehet felmászni, hogyan tudunk kifeszített drótköteleken csúszkálni, s nem utolsó sorban: hogyan lehet a mindenfelé ugrándozó robotokat kilőni Buzz lézerfegyverével. A lövöldözésnek két metódusa is van: simán menet közben, avagy Buzz szemszögé-











ből. (A R-rel kukkanthatunk ki Buzz sisakjából. Mellesleg jópofa effektus, ahogy a sisakon belülről láthatjuk Buzz arcát tükröződni.) Utóbbira főként akkor van szükségünk, amikor valami élettelen tárgyat szeretnénk becélozni, hiszen amúgy Buzz minden ellenséget automatikusan célba vesz. Ebből a nézetből van "befogás" is: csak a Z-t kell lenyomni. Ezzel könnyen megkereshetjük, hogy mire érdemes egyáltalán lőni. Amikor például bennragadunk a gyerekszoba járókájában, mindjárt megtalálhatjuk a két kapcsot, amivel az oldalsó rács lenyitható.

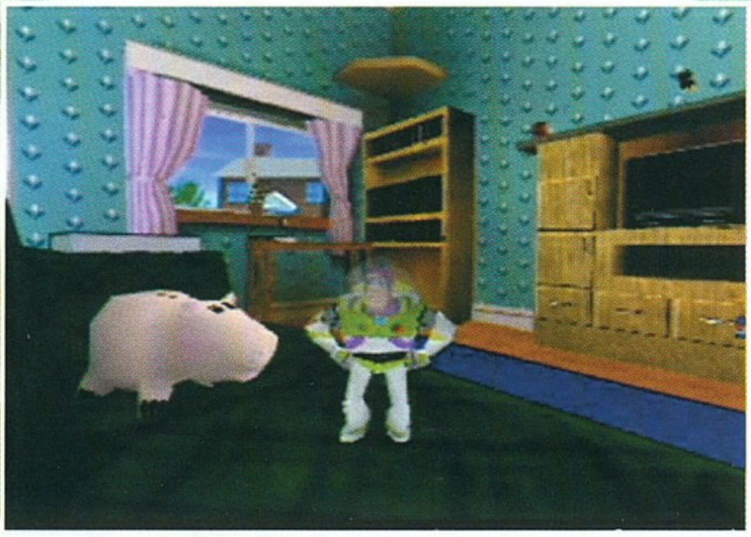


A fegyver pusztító erejét a padláson tehetjük elsőként igazán próbára. A virágokon mászhatunk fel, majd egy kisebb főellenséggel, egy felhúzható robottal kell megküzdenünk. Amikor egy komolyabb ellenféllel találkozunk, a program külön jelzi a másik energiáját. Nem árt tudni, hogy a lézert – folyamatosan nyomva tartva a tűzgombot – gerjeszthetjük is. A robotnál ez például kiválóan beválik: amíg a bádogpofa le nem jár, csak menekülünk és töltünk, majd amikor felhúzza magát, tüzelünk. Azoknál az erősebb rosszfiúknál, ahol ez nem használ, egy másik támadást vehetünk elő a tarsolyból: a bepörgést. A bepörgést szintén lehet gerjeszteni – ennek hatására Buzz "átmegy" Tazzá...

Visszatérve azonban a bádogemberre: a robot kilövéséért megkapjuk az első Pizza Tokenünket, amivel akár mehetünk is a következő pályára, ki a kertbe. (Csak rá kell nyomnunk a megjelenő pause menü kilépés pontjára, amivel a térképhez kerülünk.) Ám felesleges a sietség, mert minden helyszínen öt token található, tehát előbb-utóbb úgyis vissza kell térnünk összeszedni a többit is.

A padlásfeljáró alatt Rex-szel, a dinoszaurusszal találkozhatunk. Rex az állandó info-felelős. Ha valamit nem tudunk, tőle kérdezősködhetünk – na persze sajnos nem magyarul. Elmondja, hogy az adott pályán kiket találkozhatunk, és hogy az illetőknek milyen "hasfájásuk" van. A padláson például mindjárt találhatunk egy bárányt, mire Rextől megtudhatjuk, hogy az Bo Peeptől, a porcelán pásztorlánykától kóborolt el, négy másikkal egyetemben. Minthogy Rexnek tehát különleges feladata van, ő minden helyszínen megtalálható.

Rexen kívül a szabadító akciócsoport többi tagjai is kisebb-nagyobb rendszerességgel feltűnnek, ám ők ahelyett, hogy segítenének minket, inkább feladatokat rónak ki ránk. Merthogy többnyire ők azok a bizonyos "hasfájós" figurák. Mr Krumplifej állandóan valamelyik testrészét hagyja el. Ham, a perselymalac a világ összes pénzével sem lenne boldog – minden alkalommal csak ötven tallérért hajlandó minket egy tokennel jutalmazni. RC, a rádióirányítású kocsi pedig állandóan versenyezni akar. Amikor Hammel találkozunk, a szófa szomszédságában egy X-re figyelhetünk fel a fotelon. Ez egy újabb használható mozdulatra hívja fel a figyelmet: a dobbantásra. Így működtethetünk kapcsolókat, gépeket, vagy ez esetben például a fotel egyik rugóját, ami a magasba repít minket.



A ZÓNÁK

A kalandozásunk harmadik állomása egy főellenség, melyhez mellesleg már csak három token birtokában léphetünk be. Egy dupla szárnyú repülőgépet kell kilőnünk. Minden nagyobb zóna után egy ilyen főellenséggel kell szembenéznünk. Az egész kaland összesen öt zónában játszódik le. Az első zóna tehát Andyék háza, és annak környéke. A második zóna elején egy építési területen vágunk át, majd egy sikátor végén egy ragacsos állagú kukalakóval kell leszámolnunk. A harmadik körzet már Al felségterülete: először a játékboltjában, majd a játékteremben nézünk szét – utóbbinál a már ismerős "karos" automatában egy gonosz űrlényt hagyhatunk helybe. Utána egy liftaknán keresztül érkezünk el Al lakásába, ahol Buzz örök ellensége, Zurg császár próbál keresztbe tenni. Végül pedig az utolsó pillanatban érkezünk a repülőtérre: a kifutópálya betonja után a csomagok futószalagjain kell átvergődnünk, hogy aztán elérjünk Woodyék bőröndjéig, ahol azonban úgy tűnik, nincs mindenkinek ínyére a szöktetés...



A tokeneket nem mindig sorrendben kell összeszedni, vagyis elképzelhető, hogy egy-egy érméért később kell csak visszatérni. Mint amikor kint a kertben RC-vel versenyzünk. RC elméletileg jóval gyorsabb nálunk, valahogy tehát a versenypályán elszórt, különös dobozokban rejlő Power Pakeket kéne használni. A segítségükkel Buzz extra sebességre kapcsolhatna. Ám a dobozok majd csak az után nyílnak meg, hogy egy későbbi pályán megkerestük Mr. Krumplifej szemét. Felvehető tárgyakkal amúgy ezen kívül nem igazán büszkélkedhet a program: van összesen öt, s azok közül a kampós vonóhorog számít még a legérdekesebbnek... A használható, vagy ha úgy tetszik: interaktív tereptárgyakkal is hasonló a helyzet. Szórakoztató, amikor mondjuk beindíthatunk egy bulldózert, vagy a reptéri jelzőfényeket kapcsolgathatjuk, de az ilyen esetek igen ritkák. Csak elvétve van ilyen részfeladat – pályánként egy-kettő.

EGYSZERŰ PLAYSTATION ÁTIRAT

Noha a Toy Story 1-ből egy nagyszerű 2D-s ugribugri játékot csinált SNES-re és MegaDrive-ra a Traveller's Tales, úgy tűnik a 3D-s platformjátékokhoz még nem nőtt fel eléggé. Pedig már a tanulóidőn rég túl van. Hiszen elég csak visszaemlékeznünk a Bug's Life-ra, ami egy nagyon bárgyú, primitív mászkálós anyag volt. (Bár tisztában vagyok vele, hogy kicsiny fórumunkban anno Bagó úr ódákat zengett róla, de nekem mégis ez a véleményem, és biztosan tudom, hogy nem vagyok vele egyedül.) A Toy Story 2-vel dettó ugyanez a helyzet. Sétálni, sétálni, és már tényleg csak az hiányzik, hogy egy kis dombra lecsücsülni... Bár ha jobban belegondolok emiatt sem lehet hiányérzetünk, hiszen a kertben azt a harci feladatot kapjuk, hogy néhány vakondtúrásra kell ráhuppannunk, amint egy műanyagkatona kidugja belőlük a fejét. Nem tudom ki hogy van vele, de szerintem túlzottan is gyermeteg ez a játék. A tokengyűjtögetés nem éppen az az elfoglaltság, amit izgalmasnak lehet nevezni. Nem véletlenül vezettük be a "hangulat" szekciót az értékelőbe: na ez az, ami ezúttal csaknem teljes mértékben hiányzik. Noha egy filmátiratról van szó, nincs cselekmény!

Igencsak lehangoló az a tény is, hogy a program 100%-osan csak a PlayStation kód átfordítása. Pedig a két hardver közel sem azonos. Így aztán érthető, miért néz ki bénábbul a 64 bites verzió, mint a 32 bites. A grafika tulajdonképpen ugyanaz, csak éppen a gép gyengébben kezeli azt. A szépen kirajzolt terepet bizony néha nagyon nyögvenyelősen mozgatja a gép, vagyis sosem mozog olyan simán a játék, mint PlayStation-ön. Ez pedig a játszhatóságot is erősen befolyásolja. A teljesen kiszámíthatatlan kameranézetek (hiába van külön manuálisan állítható, meg automata nézet) már amúgy is idegesítőek voltak, de a képfrissítési problémával kiegészülve még inkább zavaróak.

Messziről meglátszik, hogy a Traveller's Tales melyik piacra koncentrált. Miután kijött a Playstation verzió, csak gyorsan összeütötték valamit N64-re is. Ez pedig elég felelőtlenség, hiszen az N64 köztudomásúlag a platform mezőnyben a legerősebb. Elég ha csak a Rayman 2-re, vagy még inkább a Donkey Kong 64-re gondolunk. Igaz, ezekkel a nagy nevekkel szemben brillírozhattak volna a kódolók, akkor sem rúgtak volna labdába. Mert ha már egyszer az alapozástól kezdve gyenge lábakon áll az egész, ott nem lehet csodát tenni.

V.Z.

TOY STORY 2

ACTIVISION

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA
HANGULAT

1 JÁTÉKOS
MENTÉS: MEMORY PAK-RE

✓ SZÉP ÉS ELÉG NAGY HELYSZÍNEKET JÁTSZHATUNK BE
× GYŰJTÖGETNI, GYŰJTÖGETNI, ÉS CSAK GYŰJTÖGETNI EZ ÖNMAGÁBAN NEM TÚL IZGALMAS

71%

CSEVEGŐ

Rég voltam már olyan kényelmes helyzetben, hogy egy teljes napom van a Csevegő megírására. Hiába, előbb-utóbb belejövök az újságszerkesztésbe (itt lenne az ideje) és nem kell az utolsó percben kapkodva még játékképeket letöltögetnem az Internetről (mint mindig). Még Half Life-ozni sem tudok, mert a KByte-nál is leadás van és a CoVboyék izomból lefoglalják a teljes sávszélességet.

Ebben a hónapban a legtöbb levél Endrédy mester Gran Turismo 2 cikke miatt jött. Mivel a felvetett téma bővebb magyarázatra szorul, ezzel kezdeném a Csevegőt. A levelek közül kiemelnék egyet, az értelmesebbek közül.

Üdvözlöm a Konzol teljes szerkesztőségét! Egy olyan témát fogok feszegetni, amiről pontosan tudom, hogy nem fogtok neki örülni: miért van, hogy a GT2 csak 94%-ot kapott? Előre le szeretném szögezni, hogy rendszeres Konzol olvasó vagyok, abszolút elégedett vagyok az újsággal, a cikkírókkal, s cikkeikkel, a formátummal, lényegében mindennel, de ez a GT2-94% egyszerűen nevetséges! Lehet, hogy nagyon el vagyok szállva a földről, de ki merem mondani, hogy a videójáték-történelem LEGJOBB autós játékáról van szó. 2 hónapja csak ez van a PSX-ben, napi 2-3 óra átlagban pörögve (mások játékszokásait nem ismerem, de ez a személyes rekordom). Már az első nap, mikor hazavittem a játékot, eszembe jutott a Konzol: vajon mit fognak róla írni, hány %-ot kap stb. Meglátom az újságosnál, vetődök érte, szinte feltépem az adott oldalnál, hopp még egy, 94%! Nem sok választott el a hisztirohamtól, mindössze a buszon lévő tömeg jelenlétének a tudata. Bárhogy gondolkodom, ez nem fér a fejembe! De a panaszkodás után megpróbálok egy racionális gondolatmenetet végigfuttatni (már ha menni fog): vegyük azt mit kínál a játék a sablon, azaz a ti szempontjaitok szerint (a grafikát nem véletlenül hagyom utoljára): A hangokkal semmi különös probléma, én nem vagyok rocker (sőt!), de a zene a stílus milyensége ellenére jó. Hangeffektek terén egyedül a fékcsikorgás kezdhető ki. Nem rossz, de mondjuk a Colin McRae Rally után kissé kiábrándító. Hangulat, szavatosság? Egy olyan autós játék nincs (még talán 20-nál több RPG sem), amelynek "kivesézése" min. 1 hónap nonstop játékot vesz igénybe kivéve ezt, meg esetleg elődjét. Hatszáz autó egy játékban, huszonnyolc helyszín és a szavatosság nem max? Ja! És mondjatok már egy autós játékot, amelyiknek jobb a hangulata (a Driver is frankó, mondjuk egy hétig). Azon, hogy a játszhatóság szinte tökéletes, azt hiszem nem fogunk összeveszni. Grafika: Sok mindenre számítottam, hogy bele fogtok kötni, erre az egyre nem. A játék talán legnagyobb erőssége a grafikája! A pixelességet nem tudom hogy sikerült észrevenni, szerintem – kedves Endrédy Tibor – nagyfelbontású szemed van, vagy bázikus méretű TV-d. Talán az igaz, hogy érdekes módon változik bizonyos dolgok felbontása különböző távolságokból, de ez kizárólag az autókra igaz, és ott is úgy, hogy simán kivehető melyikről van szó – bármely távolságból. Az autók kidolgozásával kapcsolatban semmiféle negatívum nem említhető meg, egyik játékban sincsenek ilyen szinten megcsinálva. Egyetlen bibi a grafikával kapcsolatban SZERINTEM (itt érdekes, hogy ezt nem említetted Tibor) a rally helyszínek elég hasonlóak, ráadásul csak egyfajta közönség-sprite van. De hasonlítsuk össze más játékokkal (most minden téren):

Nd4Spd4: Nem rossz, a 90% talán korrekt is, de a grafika közröhej. Nem rossz, hanem KÖZ-RÖ-HELY!! Frankón néz ki, azt elismerem, csakhogy mindezt nyújtja 15 fps képfrissítés mellett! Mit mondjak nagy teljesítmény. Én játszottam a két játékkal egymás után és valósággal "folyt" a szemem a GT2 folyamatosságától a NFS4 szaggatása után. A szubjektív véleményem, hogy azt a lemezt így nem szabadott volna kiadni.

Ridge4: 92%??? Nem tagadom, a progi grafikája gyönyörű, de az a játék egy okádék!!!! Ha autós játékként nézzük, akkor legalábbis biztosan.

Driver: 98%. Jó cikk, jó játék, semmi kifogás.

V-Rally 2: 95%-korrekt, mondjuk a zenebona szintmérő maximuma óriási túlzás (Én falnak megyek a zenéjétől).

TD5: 79%-én erről nem tudok objektív véleményt mondani, de abban biztos vagyok, hogy ennél többet érdemel. Mert ha az ember úgy ül le autózni, hogy vezetési élményt akar, akkor a TD4-5, NFS3-4, Ridge1-4, de még talán a V-Rally is mehet a kukába. Ha meg nem, akkor meg többet kellett volna kapnia. Bocs, hogy belebonyolódtam, ez egy más téma.... A lényeg, hogyha ezen játékok ilyen értékeket érdemelnek, akkor a GT2-nek nem 94% járt volna, vagy igen? Summa Summarum a GT2 mindenképpen az eddig megjelent legjobb autós játékok KÖZÖTT VAN (így már jó? – de ennél lejjebb nem vagyok hajlandó menni). És az ehhez társuló 94% bizony édeskevés. Kíváncsian várom a válaszotokat. Ui3: A GT2-re visszakanyarodva a cikkben van néhány pontatlanság. (Vagy csak az NTSC verzióm miatt? Bár én kizártnak tartom, hogy az Endurance Race gyorsulási versenyt jelentene akármilyen verzióban, vagy formátumban is, de az is különös, hogy nálam a Data Transfer opcióval a GT1-ből kimentett állásaimat tudom áthozni) Mindazonáltal az egész cikkel kapcsolatban felmerültek különböző problémáim, mert az ugye dicséretes, hogy 3 oldalt kapott a játék plusz a címlapot, de az igazat megvallva a leírás elég szegényesre sikeredett az érdemleges információkban. A legfurcsább pedig, hogy Tibor szerint a GT1 grafikája szebb, mint a tárgyalt programé. Érdekes... Roppant érdekes... További jó munkát és megkésve bár, de törve nem boldog új évet kíván: Darth Gamer, e-mail

Valahol itt lejjebb van egy levél a tesztelőkkel kapcsolatban. Amikor a te kritikádat elolvastam, akkor kristályosodott ki bennem, hogy miért nem vennék fel soha tesztelőnek egy olyan megszállott srácot, mint te. Nagyon értelmesen írsz, ez nem vitás, nem is ezzel van a baj. A gond az, hogy egy "hivatalos" elvakult játékrajongó vagy, és ezáltal minden olyan alapvető tárgyilagosságot nélkülöző véleményed van, ami a mi lapunkban az értékeléseknél nem lenne megengedhető. Kiderül ez rögtön abból is, hogy mielőtt elolvastad volna a cikket egyből a végére lapoztál az értékeléshez és (idézlek) "hisztirohamot" kaptál a 94%-tól. Mielőtt egyáltalán elolvastad volna. Tényleg el lehetsz szállva a földtől! A GT2 egy briliáns játék, de túlzás lenne azt mondani, hogy (idézlek) "a videójáték-történelem LEGJOBB autós játékáról" lenne szó. Nem tűnt fel neked az a tény, hogy ott van a GT1, ami már lefektette az alapokat? Azontúl az autós játékok között alapvető TÍPUSKÜLÖNBSÉGEK vannak, így balgaság egy kalap alá sorolni őket? A GT2 a "normál" autóversenyek között arat, de azért remélem nem gondoltad komolyan a Colin-hoz és a Driver-hez való hasonlítgatást? Az utóbbi ugyanis a "történetes" autóvezetős kategóriába, a másik pedig a "rally" játékok közé tartozik. Azt hiszem, hogy az a több hónapos, mindennapi játék egy kissé eltompította az objektivitásodat.

A játékban valóban nem tökéletesek az autók, de ennek ellenére a Tibi azt írta róluk, hogy (idézem az elejét) "viszonylag igényesen megtervezték őket". Mi ezzel a baj? Szerintem a Colin autói sokkal szebbek voltak, de más játékban is láttam már jobbakat, de legalábbis ugyanilyeneket. A pálya viszont tényleg baromira pixeles, ha csak a cikkben szereplő képeket nézed meg, azokon is látszik. A beton textúrája egyszerűen nevetséges. Azért, mert klassz modellek vannak a játékban (szerintem a legtöbb embernek inkább ez tetszik, mint a klasszikus értelemben vett "szépségük"), és ütős a kezelhetőség még nem kell ennyire elszállod.

Hangulat és szavatosság. Én mindkettőt kettővel lejjebb raktam volna a Tibi helyében. Tévedésben vagy, ugyanis egy játéknál nem attól függ a "szavatosság", hogy fizikailag mennyit lehet vele játszani! Akkor kizárólag egy sakkjátéknak adhatnánk teljes értéket. Attól függ, hogy ha egy nem die-hard rajongó leül játszani, mennyire ragadja meg a program és meddig tud "egészségesen" elszórakozni vele. Valóban van 600 kocsi a GT2-ben, de azért azt nem gondolod komolyan, ugye, hogy a 42 féle, mindössze színben meg évjáratban különböző Nissan Skyline megszerzése miatt jó a szavatosság? Ez már csak a megszállottaknak való, amivel nincs baj, de kissé túlzás egy normál játékosnak. Egy autóversenyben 6 pályát végigvinni és így extra kocsikat nyerni izgalmas dolog, de 6 versenyt 256-szor megnyerni és így pénzt gyűjtve kocsikat vásárolni már nem annyira természetes. Valójában nagyon sok olyan játék van, aminek a kivesézése egy (több) hónapot vesz igénybe, csak kevés az olyan ember, aki ezeket tényleg VÉGIG ki is vesézi. (Ilyen erővel a Metal Gear Solid egy szar játék a mászkálósok között, mert 2 óra alatt végig lehet vinni?)

Szerintem ez a játékosoknak nem is feladata. Ez csak egy adott program RAJONGÓJÁNAK a feladata. A tesztelő pedig nem rajongó, nem lehet rajongó.

Felsoroltál pár játékot, a leghíresebbeket, egész sorozatokat. Kritizáltad a cikkeket, pedig mindegyiket hozzáértő tesztelő készítette. A Vári Zoli véleménye nekem szentírás, az Adam igencsak benne van az autóversenyes játékokban, a Bagó Peti ugyan nem szakértő, de a Colin minőségének felismeréséhez nem is kellett annak lennie. A RR4-et én teszteltem, OK, legyen az egy szar játék, habár nem az. Végül MINDEGYIKET a kukába kívántad. Ne haragudj, de ezek után nem tudtam komolyan venni a kritikádat.

Végül reagálnék a cikk felismert hibáira. Aláírom, igazad lehet, a Tibi hibázhatott. De neki ez a játék egy volt az adott hónapra kiosztott munkák közül, és teljes két hét sem állt rendelkezésére a teszteléshez. Ha rád bíztam volna a tesztet, akinek (idézlek) "2 hónapja csak ez van a PSX-ben, napi 2-3 óra átlagban pörögve", akkor mikorra lettél volna kész a cikkel? Júniusban?

Helló Martin és a többiek! Nagyon király a lap, minden tekintetben igényes, tartalmas. Én is csak azt tudom mondani, amit a többiek. Kérdésem lenne pár.

1., Quake II PlayStation változatához lesz-e a közeljövőben kód? Tudom jól, hogy amit már megszereztetek, azt rögtön be is teszitek, nekem még is nyugodalmat jelentene, ha tudnám biztosra, hogy lesz, vagy nem lesz.

(Sokan kérdeznek ilyeneket mostanában, így arra a megállapításra jutottam: beszámolok részletesen a Kód-X csalásait illetően. Ezeket a kódokat az Internet jól eldugott zugaiból lehet előhalászni. Persze egy csomó közülük kamu. Példának okáért volt kód a Gran Turismo-hoz egy külföldi újságban, amivel minden jogsi két gombnyomásra meglett volna, de mint utólag kiderült, a kódok nem működtek és csak azért rakták be a készítői, hogy több fogyjon a lapból. Mi rájöttünk arra, hogy nem jó politika egyszeri nagy nyereség reményében átvágni a kedves olvasót, éppen ezért nem közlünk le minden kódot azonnal, hanem előtte kipróbáljuk őket. Ez meg igen időigényes feladat, de azt hiszem, azért így sem vagyunk rosszak. Sőt. A második számú probléma a PAL és NTSC rendszerek különböző kódjaiból szoktak adódni, de ezen a problémán sikeresen túlléptünk, hiszen csak és kizárólag a PAL verzión is működő csalásokat közlünk. De mostanában szokás, hogy bizonyos játékokhoz nem adják ki a kódokat a megjelenés után, hanem hónapokat várnak vele. Így fordulhat elő az, hogy a mai napig nincs csalás a Duke Nukem 3D-hez, a Carmageddon-hoz, vagy a fentebb említett Quake II-höz. Lehet, hogy ez már holnap meg fog változni, addig is azonban nem tudunk hozzá mit nyújtani. Továbbra is várjuk azokat a leveleket, melyekben kódokat kértek, vagy küldötök nekünk – BP)

2., Fogalmam sincs, hogy miért ilyen nagy a hézag a Japán és az európai PS2 debütálása között?

3., Csak úgy mellékesen megjegyzem: Kár, hogy a PSX-es játékok nem támogatják a Linket. Érthetetlen! Képzeld el, mondjuk a Colin McRae Rally-t, két teljes képernyős 2 játékos módban. Többet látsz, és a grafikát sem éri butítás.

4., Ha van valami "profil-képed" a PS2-ről küldd el légyszi! Kiss György, Mélykút

(Látogass el a «hyperlink http://www.playstation-europe.com » címre, ahol elég nagy felbontásban találsz képeket a masináról. Persze továbbra is ajánlom figyelmetekbe a «hyperlink http://www.extra.hu/ps2 » címet, ahol beszámolunk a PS2-t övező hisztériáról és a készülő játékokról sok-sok képpel egyetemben – BP)

Mivel a BP egy kivételével már minden kérdésedre válaszolt, nem lesz nehéz dolgom.

2 – Az új konzolhardverek (és szoftverek közül is sok) először mindig Japánban jönnek ki. Ez érthető, hiszen a masinákat ott fejlesztik. Ezután következik az amerikai piac, de jóval később. Ezalatt az idő alatt tesztelik a hardvert, mert az amerikai minőségi szabványok teljesen különböznek a többi országétól. Elég sok változtatást kell eszközölni, hogy a masina a "cenzorok" szerint ott is piacképes legyen. Más a vásárlók igénye és elvárása, ezért aszerint kell alakítani (a lehetőségekhez mérten) a gépeket (ugyanígy a szoftvereket is). (Ezalatt sok mindent lehet érteni. Funkciókat, opciókat, szolgáltatásokat, dokumentációt, és nem utolsó sorban az árat is.) Végül következik az európai piac, ami ugyan különbözik az amerikaitól, de azért nem olyan mértékben, így bizonyos szempontból érthetetlen az újabb pár hónapos késés. Szerintem az európai piac fontossági sorrendben a legutolsó helyen van a cégeknél (habár ez nem egy kimondott tény). Valamilyen szinten ez érthető is. El tudod te képzelni, hogy a magyarok egy éjszakát sorban állnak egy 120 ezer Forintos masináért? Mert Japánban akár egy új szoftverért is képesek virrasztani!

3 – Pont tegnap este játszottam a Quake 2-vel multiplayerben. Pont az jutott eszembe, hogy miért ilyen kevés a link kábeles játék. Nem tudom! Programozási szempontból biztos nem egy nagy kunszt, mert már az ősrégi Ridge Racer is tudta ezt. Talán azt gondolják a fejlesztők, hogy egy háztartásban a két TV, a két PS és a két azonos CD ritkaság. Pedig én szívesen cipelném a cuccot a haverjaimhoz, ha több progit lehetne link kábellel nyomni.

Kedves 576 Konzol! Hosszú ideje olvasója vagyok újságotoknak, és ez biztosan nem lenne így, ha nem találnám színvonalasnak a lapot. Ugyanakkor időnként van egy olyan érzésem, hogy egy-két dolog nem úgy történik, ahogy az a legjobb lenne. Segítő szándékkal osztanám meg ezeket veletek.

Az egyik gondolat, ami írásra késztetett, az egy angol PS-el foglalkozó újság (PS Power) olvasása közben jutott eszembe. Nem akarom a külföldi lapot isteníteni, de véleményem szerint az PS Power egy remek újság. Igaz, hogy az a lap kb. 105 oldalon jelenik meg, de ettől még nem jobb egy kisebb terjedelmű lapnál (sok hirdetés, ismétlődő információk, stb). Viszont az ott megjelenő értékelés (százalékos rendszer) véleményem szerint sokkal jobban közelít a valósághoz, mint az 576 Konzolé. Kérdésem az lenne, hogy ennek az e az oka, hogy Ti lényegében egy játékokat értékesítő hálózat része vagytok, ennek minden jó és rossz velejárójával (pl.: burkolt reklám), vagy tényleg ennyire máshogy látjuk emberek a különböző játékokat? Én sokkal hitelesebbnek tartom az angol lap értékelését – ott gond nélkül kapnak alacsony (5-30%-okat) százalékokat a valóban rossz játékok, és egy 70% feletti anyag már egészen használható. Igaz, nekik segít az, hogy ők "független" újságként publikálnak, de ne felejtsétek el, hogy 12000-13000 Ft nagyon sok pénz, nekünk magyaroknak még fájdalmasabb, mint egy angolnak a 35 Font egy rossz játékért.

Az 576 Konzolban találkoztam (reklámok keretében) a Csevegőben időről-időre megjelenő lányokkal, így sejtem honnan erednek ezek a Szilvis viccek.

(Hát igen. Már majdnem egy éve annak, hogy Szilvi megjelent az 576 Konzol hasábjain, s azóta rengeteg új olvasónk is akadt, akik esetleg ezt a két oldalt olvasva értetlenkedve néznek maguk elé. Ez a hely ugyanis a Ti fórumotok, ahol minden olyan iromány helyt kap, ami valamennyire szellemes és nem ritka a megbeszélés sem, azaz a visszatérő témák tovább boncolgatása. A teljes élvezethez bizony az összes eddig megjelent 576 Konzolra szükség lesz, de ezt már mások is észrevették, és őrült módon elkezdték őket felvásárolni. Így fordulhatott elő az, hogy némelyik szám teljes egészében el is fogyott. Pont a múltkor volt a kezemben egy levél, melyben azt kérik nézzek jól körül, hátha akad még az első számunkból egy elfekvő darab. Azt kell mondjam sajnos, hogy azért került oda az a bizonyos Elfogyott szignó, mert nem tudunk több darabot biztosítani belőle – BP)

Nem szép dolog hülyíteni a fiatalokat "reklám-lányokkal", persze a reakciók időnként szenzációsak, csak az a baj, hogy nem tudom eldönteni, hogy tényleg kajálják a kamut, vagy csak értik a viccet a srácok.

Végezetül nem hiszem, hogy lényeges dolog a főszerkesztő – amúgy biztos valós – rendkívüli tulajdonságait rendszeresen kihangsúlyozni. Ez nem komoly gond, de néha azért zavaró. További sok sikert kíván Nektek: Berg László, Budapest

(Ha jól emlékszem pont egy hónapja lettem lebuktatva, hogy nekem is rendkívüli képességeim vannak. Néha azt képzelem magamról, hogy a jobb kezem a bal és vice-versa. Hál Istennek a Föld feletti lebegésembe még senki sem kötött bele – BP)

Amikor visszanézem a régi Konzolokat néha én is úgy érzem, hogy némelyik játék többet kapott a kelleténél, de ez maximum +10%-ot jelent. Az a baj, hogy ha belegondolsz, annyira egetverően azért nem rosszak a játékok. Amelyek tényleg kritikán aluliak, azokat helyhiány miatt úgysem tesszük be, csak nagyon ritkán. Valamit pedig nagyon rosszul látsz. Egyáltalán nem az befolyásolja az újságírókat, hogy mi áruljuk is a játékokat boltjainkban. Ugyanis a cég tulajdonosa évtizedes tapasztalata alapján már szerzett annyi tudást, hogy a szemétnek ígérkező játékokból egyáltalán nem rendel, így bátran írhatunk le az újságban bármit. (Sőt, nem is szól bele SOHA az újság tartalmába, mert megbízik bennem.) Ha meg nem ismer egy adott progit, akkor megkérdez például minket, akiknek a véleményére sokak szerint lehet adni.

A tesztelőink azt írnak, amit jónak látnak. Azért lettek felvéve a Konzolhoz, mert elbeszélgettem velük (próbacikkeket hoztak), és úgy ítéltem meg, hogy a lehető legjobban tudják részlehajlás nélkül leírni a véleményüket. Soha nem fordult még elő, hogy valamelyikük egy teljesen idióta értékelésű cikkel állt volna elő – ami merőben különbözött volna az én véleményemtől, vagy a többi tesztelőétől. Ezért dolgozhatnak a Konzolnál! Biztos nem kérnék tesztet egy olyan embertől, aki mondjuk elvakult Gran Turismo hívő (a játéknév tetszés szerint helyettesíthető), és azon kívül minden játék hulladék neki. A srácok pedig nem hülyék, hanem értik a viccet!

Kedves Martin! Csalódottan értesültem arról, hogy az utóbbi időben ismét bővült a tesztelő gárda, hiszen ez az én esélyeimet jelentősen csökkenti. Én vagyok ugyanis az az idióta, aki képes volt térképet rajzolni az FFVII-ről, amikor abban úgyis van. Amikor megjelent a lapban, agyba-főbe mutogattam mindenkinek, azok meg csak húzták a szájukat, hogy: "Ja, azt hittem cikket írtál". Bogarat ültettek a fülembe. Tényleg, miért ne próbálhatnám meg?

(A mellékelt próbacikket még jó pár pályamunkával együtt tervezem megjelentetni valamikor a jövő hónapban az Olvasóink Írják rovatban – BP)

Ui.: Ja, üzenem B.P.-nek (British Patrol?), hogy felvettem a Wip3out zenéjét kazettára, és azt hallgatom a kocsimban. Horváth Tamás, Budapest

(Üzenetedet megkaptam köszönöm. Én is üzennék valamit Öcsi cimborámnak: Ha nekem nem tetszik a zenéje, miért kellett volna azt írnom, hogy tetszett? – BP)

Köszönjük, de tényleg tele vagyunk tesztelőkkel.



Kezicókojom Majtin Báci! Ez egy levél. Azért írom, hogy elolvassátok. Örülsz neki? Mielőtt ezt fokoznám, egy megállapítás: a Final Fantasy a király! Dö beszt. Ennél álatabb program még C16-ra sem készült annak idején. Ez a Squall egy nagyon huncut gyerek, ahogy osztogatja a jónépet a gánbléggyével. Jut eszembe: Miért nincs magyarított FF7 és FF8? Képzeld el csak el: Megjelent az 576 Konzol gondozásában – Fantázia a végsőkig feszítve. Nem is! Inkább gyűjtsetek szponzorokat, és forgassatok egy filmet.

Most komolyra fordítva a szót (várj, elő kell vennem egy Magyar-Komoly szótárt): úgy hallottam lesz valami film (vagy animációs film) az FF-ből. Ez igaz? Mikor? A Square keze lesz abban is?

(Ez igaz. 2001-re tervezik az amerikai premiert. Ez egy komputer generálta film lesz, mint mostanában a Toy Story 2. És valóban a Square készíti – akinél most már több Silicon Graphics gép van, mint az Industrial Light & Magic-nél, akik többek között a Star Wars speciális effektjei mögött is állnak – BP)

Oké. Ennyi elég a Fájnölről. Szeretném megköszönni minden Konzolos, a magam, a Magyar Köztársaság, az Unicef, valamint Rex felügyelő nevében a kitartást, a lelkesedést, és a kódokat. És az FF8 tippeket. Ja és az újságot is. Ennyi volt a móka mára, zárul Miki mókatára, de ha tetszett, nemsokára visszavár még Jóska, Sára, Tercsi, Fercsi, Kata, Klára. Eljövök még hozzátok, viszontlátásra pajtások!

Ui.: Elolvastam, amit írtam. Nem túl rövid ez levélnek?

(Ez attól függ. A "Szia Martin! Légyszi tegyél be a Csevegőbe! Szia, Béla" típusú levelekhez képest hosszú, viszont a 10 oldalas duplán gépelt A4-es oldalhoz képest rövid. Abszolút a középmezőnybe sorolnám – BP)

Ui2.: Te Martin! Múltkor a Mecsekben összefutottam ezzel a Lara lánnyal. Azt üzeni, hogy gyakrabban is felhívhatnád. Ja, és azt kérdezi, hogy neked csak "arra" volt jó? Mire? Peti Balázs, Komló

Megmondom, hogy mi volt az az "arra" dolog. Éppen a Börzsönyben jártam, amikor összefutottam ezzel a Lara lánnyal. Épp egy vaddisznó kergette, hát én leterítettem a dögöt (a disznót, persze). Erre azt mondta (Lara), hogy egy kívánságomat teljesíti, bármit kérhetek. Megkérdeztem tőle, hogy merre van a legközelebbi kocsma. Ekkor megmutatta, hogy "arra"!

Helló Martin, Bagó Peti és 576 Team! Most egy kissé érzelgős, furcsa levelet fogsz a kezedben. Sok-sok gondolkodás után álltam neki a megírásának, de mégsem szeretném, ha betennél a Csevegőbe – ez inkább Nektek szól.

(Mint majd a példa is mutatja, ez nem egy mai levél. Mégis úgy döntöttem, hogy inkább berakom ide, mert lenne hozzáfűznivalóm – BP)

Félig az utolsó számban meghirdetett játék állított neki, de aztán rá kellett jönnöm, hogy ennél sokkal több van bennem. Én igazán nem akarlak megterhelni, egy hülye lelkis levéllel, de amit itt leírok, az igaz dolog. Amikor megvettem a PlayStation-t, egy olyan világgal találkoztam, amiről csak álmodozhattam addig a pillanatig. Előtte napokig nem aludtam, forgolódtam, minden gondolatom e körül forgott. És nem csalódtam. Nem lenne teljes az életem, ha nem ismerkedem meg vele. Régebben egy jó könyvhöz menekültem, Stephen King vagy a Metallica kárpótolt, ma már a PSX és a menyasszonyom. Mégis úgy gondoltam, hogy valami hiányzik a gépből, nem teljes az érzés. Rájöttem, amikor a kezemben fogtam az Újságotokat, igen, a nagybetűst. A gépemnek köszönhetem a másik nagy szenvedélyemet, igen, Titeket. Minden betűt kiolvastam százszor, minden játéknak kívülről fújom az értékelését, és ha meglátom az új számot a standnál, hatalmasat dobban a szívem. Talán az a titok, hogy benne van a szívetek, lelketek, vagy akárhogy is, de nagyon eltalált hangulata van – otthon érzi magát benne az ember. Nehéz a legjobb újságból a legjobbat kiválasztani, de talán az utolsó két Konzol kiemelkedik a többi közül. Remek az előszó, feltálalja az újságot, és a Dino Crisi beharangozó is tuti nyerő. Kitűnő a cikkek értékelése, szinte mindig ütik a valóságot, én rátok hivatkozom. Nagyon jó a stílusotok, kiváló csapat vagytok, egyszóval a legjobbak. Remélem egyszer én is egy ilyen társaságban dolgozhatom, és nem kell a targonca gázpedálját nyomnom egész nap (nesze neked érettségi, érdemes volt tanulnom...). Nagyon köszönöm a munkátokat, remélem amíg Konzolok lesznek, addig Ti is csináljátok. Nagyon sok sikert a továbbiakban. Üdvözlettel: Orsós Tibor, Simontornya

(Az igazsághoz hozzátartozik, hogy ilyen méretű dicsérethalmaz után elgondolkozik az ember, hogy mennyire jogos is ez? Aztán rájöttem: mi sem vagyunk hibátlanok. Ugyanúgy emberből vagyunk, mint bárki más, és ugyanúgy vannak jobb, illetve rosszabb napjaink. Én annak csak örülök, hogy amit mi csinálunk az tetszik, és még jól is érzed magad tőle. Nekünk ez a legfőbb elismerés, amikor hetek verejtékes munkája után sikerül egy cikket úgy megalkotni, hogy az ne csak a megalkotója tetszését nyerje el. Én legalábbis így vagyok vele – BP)

Köszönjük. Ezt a levelet tényleg nem én írtam magamnak! Martin.

Szia Martin! Martin, Te az ECTS-re kivel mész ki???? Mert, van egy nagyon hülye kérdésem (gondolom, már tudod, mi az...). A 2000 ECTS-re kimehetek veled? Persze fizetek mindent, ami nekem kell, persze nem sok fogalmam van arról, hogy mi mennyibe kerül. Szóval azért jó lenne... Nagybátyámöccse, E-mail

Ha van Interneted, menj el a www.ects.com címre és regisztráltasd magad. Azután kapsz majd postán egy ingyenes belépőt. Hívd fel a Malévot vagy a British Airways-t, és foglaltass helyet a londoni járatra, mondjuk 1 nappal előbb. Hívj egy utazási irodát és foglaltass helyet egy londoni szállodába. Az ECTS-en figyeld a kis táblákat az emberek nyakában. Az egyiken rajta lesz, hogy Martin.

Csá 576 Konzol Team, Martin! Előbb a videómon a South Parkot néztem, azt a részt, amikor Cartmant elrabolják az Ufók, Kennyt pedig telibe csapja egy rendőrjárgány, azután meg egy tehéncsorda gázol át a fején. Az meg leszakad. Na, erről az UFOs dologról ti, és Bagó Peti jutottatok eszembe. Egyébként ezt az UFOs dolgot én is megtudom erősíteni, hogy igaz. Múltkor, amikor az utcán láttam, úgy gondoltam egy ideig követem.

(Nana. Itt álljunk meg egy szóra. Honnan tudod, hogy engem követtél??? – BP)

Ami be is jött. Egy garázs felé ment. A garázsban pedig egy űrhajó volt, aminek a bal oldalára jobb volt, a jobb oldalára pedig bal volt írva. Ekkor eszembe jutott, hogy ez mit jelent. Martin fuss!!!

(Aha. De miért fusson a Martin. Ő akarta megnézni a zűrhajómat... – BP)

A múltkori számban azt írta valaki, hogy ha a Resident Evilt 45-ször végigviszed, lehetsz a Forest Gump-pal. Ezek szerint azt nem tudta, hogy ha 52-szer viszed végig, akkor Terézanyával lehetsz. Neki ugyan nincs stukkere, de van egy speciális támadása, ami nem más, mint hogy a zombik ránéznek a fejére és annyira röhögnek, hogy összeesnek (egyébként szerintem olyan feje van, mint egy csücsöri lángosnak). Addig ő leveszi a zokniját, és a gombakertes lábából (annyi gomba van a fején, hogy a Márióban az a gomba fejű seggtorlasz is megirigyelné) egy zöld gáz kezd áradni, amitől a zombikról a maradék hús is lepotyog. Azt akarom mondani, hogy az újságotok nagyon zorall, és nem olyan bóvli, mint a *********** magazin. Na, eleget fárasztottalak titeket, feltenném neked Mártin pár kérdést, remélem válaszolsz rá. Ha nem, elmondom Bagó Petinek, hogy tudod, hogy ő micsoda, és ezt vedd fenyegetésnek! Na jó, csak vicceltem. Nem lennék ilyen szívtelen. Íme a kérdéseim:

1., Nekem egy PlayStation-öm van, és megírattam a Resident Evil Gun Survivort. De 10-15 perc után, mindig lefagy. Ez, hogy a fészkes-fenébe lehet? Egyébként a CD-n egy darab karc sincs.

2., Te mit gondolsz arról a Gy.Z. gyerekről? Szerintem ********** lesz halászlé.

3., Lesz-e PSX1-re MGS2, Tekken Tag, Driver 2, Resident 0?

(Van egy rossz hírem: Egyik sem lesz. – BP)

4., Miért nem rakjátok Szilvit a címlapra?

5., Melyik a kedvenc South Park részed?

Na, mára ennyi lett volna. Remélem a levelem nem végzi a kukabúvárotok mancsa között. Nagy Olivér (Nagy mester Oli), Budapest

1., Az eredeti Gun Survivor biztosan nem fog lefagyni. Vedd meg azt. A másik megoldás, hogy többet ott nem íratsz CD-t, ahol ezt írattad.

2., Ki az a GYZ gyerek??

4., Mert nem vagyunk egy Playboy magazin.

5., Amikor megpróbálja Cartman kideríteni, hogy ki is az apja valójában. Ekkor kiderül, hogy a városka MINDEN lakója jóban volt az anyjával annak idején, plusz még egy teljes focicsapat is.

Üdv Martin! A tavalyi októberi számban debütáló Megalevél győztes kinyilatkoztatását kezdetben rendkívül szórakoztatónak találtam, elvégre nem mindennap éri az emberfiát ily megrázó erejű tapasztalás. Az már viszonylag kevésbé volt lelkesítő körülmény, hogy a levél szignójául szolgáló macskakaparcs, valamint annak – nyilván nem kis munka árán kibogarászott – nyomtatott formája is valahogy roppant ismerősnek tűnt.

Megfeszített agytorna árán rá is döbbentem, honnan... többször is megpróbálkoztam ugyan az ősrégi szemdörzsölgetős trükkel, de egyszer sem jött be... mindannyiszor az én szegény, jobb sorsa érdemes monogramomat láttam visszakacsintgatni. Alapállapotban ezen parázni nyilván ostobaság lenne, elvégre több név kezdőbetűi is alkothatnak hasonló monogramot – azonban rövid időn belül megjelentek az "érdeklődők", s velük együtt pánikbetegségem első jelei. Az említett érdeklődők – papírzacskókat előkészíteni! – a konzolfront iránt is érdeklődő PC-s társadalomból kerülnek ki (merthogy bizony akadnak ilyenek!), s vidáman kérdezgetik, hogy vajh' mióta Ultrázok ily nagy lendülettel, s miféle stilisztikai képzésben volt szerencsém részt venni az elmúlt időszakban. Ezen levél megírására azonban sokkal inkább az ezt követő események ösztönöztek. Várható volt, hogy a Megalevél-saga több hónaposra is elnyúlik, hiszen teljesen érthető, hogy csaknem mindenki megüzeni a magáét a T. Szerzőnek.

Már ezen üzenetek olvasása közben is éreztem valamiféle késztetést, hogy tegyek valamit... valósággal belesápad az ember a gondolatba, hogy bármely böffenete mögött ott sejthetik a Megalevél győztest, s ami még rémisztőbb, s valószínűbb: ugyanez a helyzet visszafelé is.

Egyáltalán nem zárható ki, hogy ez abnormális dolog, de szabályszerűen irritált, hogy így lejáratja ezt a nevet valaki, akinek Isten szeszélye folytán szintén ez a neve. Egyszerűen rendkívül nyomasztó. Olyasféle filingje van a dolognak, mintha valaki az én pofámmal rohangálna az utcán, s minden szembejövőnek lebillentené a kalapját – s mint tudjuk, ez bizony nagyon-nagyon illetlen cselekedet! Egyszóval az elhatalmasodó paranoia csalhatatlan jegyei mutatkoznak rajtam, s az egyetlen mód, hogy ettől megszabaduljak, az, hogy Te, Martin, avagy Bagó Peti – merthogy ha jól látom, legalábbis közösen szerkesztitek a Csevegőt – lehetőséget adtok, hogy ezen megszentelt fórumon beleordíthassam a világba: Gyalog Zoltán nem egyenlő Megalevélgyőztes! Gyalog Zoltán egyenlő Gyalog Zoltán! S ez persze vonatkozik minden esetleges további névrokonomra is. Köszönöm a Tisztelt Egybegyültek figyelmét, s végszóként egy bombahír: a Konzol történelmében ez volt az első PC-freak által írt levél... nemde?!

Mindenkinek mindenféle jót kíván: (nemaza) Gyalog Zoltán, Budapest

Szerintem aki ismert téged személyesen, és elolvasta GYZ levelét is, az nem fog összekeverni titeket. Legalább is jó nagy ökörnek kell lenni ahhoz...

Zárszónak annyit, hogy aki levélben kéri, annak megadom GYZ levélcímét. A véleményeket ezentúl lehet a saját címére küldeni, hehehehehehehe.

TYLER DURDEN

ISSN 1417-9296

9 771417 929000